+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Février 1996 - n°26

Dossier :

Amiga, BeBox, Archimede... ces micros qui font peur au Pc !

Internet : notre sélection des meilleurs sites Amiga !

Jeux tests :
Breathless, le meilleur Doom est sur Amiga !
Odyssey
XTreme racing
Super tennis champs

Démos : **The party 5 au Danemark** - Labo : **ImageVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières, Personal suite...**
Pratique : **animation 2D, les archiveurs, ARexx, Amos, 10 lignes...**

Mensuel - 12 Scan - 2666 FL - 11,50 FS - 277 FB N°ISSN 1265-1165

L 2306 - 26 - 38,00 F-

alma diffusion

12F la disquette **ou** **100F** les 10 disquettes

E682 PROCOMPIL -++
ADRESS MANAGER : Agenda sous WorkBench très simple d'emploi + **EDIT KEY** : Pour fabriquer ses racoursis clavier.2 softs très pratiques.

E690 SNOOPDOS -++
Un veritable espion qui détectera la cause des "plantages" de vos logiciels (librairies, fonts, etc..). Le mailleur ami du testeur de DP !

E880 PRONOS -++
Logiciel "made in France" de pronostics de courses de chevaux. Interface soignée et souple + la méthode de l'auteur pour gagner plus.

EB1058 BIONIX 2 ++-
Magnifique shoot'em'up !! Les décors sont superbes et l'action ne décroit jamais. Pour les pros du joystick. Très très pro !!

EB1070 EXCALIBUR +--
Encore et encore de l'action, tout y est, le scrolling parralax et les vagues succésives d'aliens qu'il faudra rapidement anéantir. Défoulant !

EB1077 SEVEN TILES +++
Bonne nouvelle, le foot éxiste encore en l'an 2500, les rêgles sont les mêmes, ce jeu vous propose de vous affronter à votre Amiga. Enfin un jeu de foot dans le DP !

EB1478 GO LOOLY +++
Jeu de tir comprenant des graphismes particuliérement soignés, pour ceux qui apprécient le style japonais...Amusant.

EB1763 DRAGON TILES +++
Ce jeux de puzzle japonais, plus connu sous le nom de Majong n'a pas fini de vous bloquer devant votre Amiga. Superbe jeu de réflexion particuliérement bien fait.

EB1875 EASY RUPPELMINES +++
Boulderdash est de retour avec une multitude de tableaux à explorer et bien sûr sa jouabilité désormais légendaire. Un classique !

EB2035 GAME BOY SIM ++-
Le vrai Tetris de la gameBoy **PARFAITEMENT** retranscrit sur votre Amiga. Impossible de résister ! Sur A1200, fonctionne avec l'émulateur 1.3.GENIAL

EB2085 FLAG CATCHER +++
Un vrai jeu de mémoire qui plaira aux petits comme au grand. Retrouvez un drapeau dans une grille en suivant les indices. Très accrocheur

EB2086 E-TYPE 1 +++
Il vous faudra survivre dans l'espace, perdu dans un champ d'astéroïdes et soumi aux dures lois de la gravités. Beaux graphismes et bonne réalisation

EB2290 SOLID QUAD +-+
Incroyable ! Une course en 3D à toute vitesse, accrochez vous au joystick, ça décoiffe. Un petit bijou pour les fous du volant !!!

EB2317 DR MARIO +++
Une variation de Tetris, pour un ou deux joueurs simultanéments. Largement aussi envoutant que son modéle. Très bonne réalisation et graphismes rigolos.

EB2329 CYBERNETIX +++
Defender "de luxe", une réalisation magnifique et une rapidité incroyable. Les Aliens n'ont pas fini de vous faire enrager. Un shoot em up supersonique.

EB2332 TOP SECRET ++-
Jeu d'arcade particuliérement coloré, avec des graphismes magnifiques et un concept assez simple. Il fait toujours un tabac chez les plus petits.

EB2333 FATAL MISSION +++
Un vrai clône de "R-Type" avec de l'action à gogo et une multitude de sprites à l'écran. Un superbe challenge 100 % action.

EB2354 MEGABALL ECS ++-
Les Amiga 500 et 600 ont droit aussi à leur Megaball. Offrez le meilleur casse-brique à votre Amiga. Installable sur disque dur.

F245-F246 JAZZ WAVE --+
Un musique disque "Acid Jazz" vraiment excellent et à recommandé d'urgence aux amateurs de belles mélodies. Présentation tout aussi splendide

EB2768 ASI GAMES 34 ++-
4 jeux, **TRAIL BLAZER**, **YELP**, **RUSH HOUR** et **QBIC** (photo) : Super compil (surtout Qbic) dont la jouabilité est exeptionnelle.

EB2775 SNARE ++-
Un jeu d'arcade plutôt amusant entre pacman et et boulderdash bénéficiant d'une réalisation de bon niveau.

EB2853 CASTLE KUMKAT +++
Jeu d'exploration action/aventure. Déplacez vous dans cette citatelle du futur et évitez les piéges pour retrouver la sortie. Réalisation au top !

EB2904 CRAVE +++
Combat de tank en "vue de dessus" pour deux joueurs en même temps. De très nombreux tableaux et de beaux graphismes. Néc. 2 joysticks.

EB3082 ASI GAMES 51 +++
3 jeux **LAMERS** (tir), **SHAPES** (Tetris) et **FIGTING WARRIOR** : un clône de Street fighter avec les mêmes personnages. Ouh le copieur !

EB3098 ASI GAMES 67 +++
3 jeux : **SIEGE OF THE BEAST** (Stratégie), **VEKTOR** (Jeu de tron) et **E-TYPE 2** : superbe remake de Astéroïd.

EB3113 NIRVANA +++
Parcourez les plateformes et collectez les objets en évitant les monstres de plus en plus nombreux et rapides. Amusant et bien fait.

EB3157 ALIEN BASH +++
Jeu 100 % action. Vous voici sur une plateforme spaciale chargé de liquider les aliens et de délivrer les otages. Violent et et très "saignant". Réalisation superbe.

EB3164 CAPTAIN BONUS +--
Remake de Another World. Guidez votre perso (très manable), de la jungle au complexe futuriste en évitant les piéges et en résolvant les énigmes.Sur A1200 >Emu 1.3

EB3466 PETER QUEST +++
Jeu d'arcade agrémenté de graphismes "façon Mario". Il sagira de collecter, tableaux aprés tableaux, tous les bonus. Très bien fait.

EB3533 COMMUNICATE +++
Programme d'apprentissage à différents langages : langage des signes, braille, drapeau, morse,sémaphore. Utilisation extr. simple. Soft en anglais.

EB3875 ASI GAMES 118 +++
3 jeux : **ARMY MINER** (démineur), **THE LAST TETRIS** (TETRIS) et **ZOMBIE APOCALIPSE** : superbe jeu de tir sur cibles mouvantes.

EB3877 ASI GAMES 120 +++
3 Jeux : **FIRE BLASTER** (action), **SUPER BLOCKOUT**, **TRAX** (réflexion) : il sagira de remplir une grille à l'aide de piéce géometrique. Un hit vraiment exeptionnel

EB3881 ASI GAMES
3 Jeux : **ELEVATION 2** (plateforme), **BACKGAMMOND** (Société), **MR + MRS** : Jeu d'action/aventure super jouable.De + beau gfx auraient été bienvenu.

EB3995 LCD DREAMS +++
4 adaptations de jeux à cristaux liquides. **OIL PANIC**, **PARACHUTE**, **OCTOPUS** et **FIRE ATTACK**. Très amusant et prenant comme leurs modéles.

F187 TASK FORCES --+
Un vrai jeu de stratégie, vous controllez une équipe de guerriers futuristes pour accomplir de nombreuses missions. Superbe réalisation.

EB4012 AMIGA WORLD +++
Mini atlas mondial comprenant de nombreux renseignements géographiques, politiques, etc sur tous les pays du monde. Très intéressant et simple à consulter.

EB4042 FAST INTO MAKER +++
Un petit utilitaire pour mixer une image IFF (lowres 8 couleurs), un module musical et du texte pour fabriquer une mini démo de boot.

EB4034 ECC PICTURES +++
Slide-show regroupant le talent de nombreux artistes de la scéne "démo" Amiga. Tous les styles sont regroupés pour le plaisir des yeux.

EB4091 KLAWS THE CAT +++
Suivez Klaws le chat de plateformes en plateformes pour amasser les bonus et assomer les énemis trop pressant. Graphismes et réalisation soignés.

EB4113 à EB4116 STAND ON HOTH -++
Animation en images de synthése retracant un épisode la guerre des étoiles. Une des plus belles anim de l'Amiga. Nécéssite 3 Mo.

EB4244 RAD BENCH +++
Radbench installe un WB en mémoire pour simuler un disque dur **sans** disque dur. 3 versions de WB (du 1.3 au 3.0)sur la disquette.

F015 MARCUS BOX 1 --+
Des tonnes d'astuces,codes et soluces pour vos jeux commerciaux préférés consultable très facilement. + de jolis modules musicaux. Compile par le maître des canettes.

F215 FRODO 1.5 --+
Emulateur de C64 comportant pas mal d'options et une compatibilité très correcte. Supporte les cartes graphiques (Picasso, Merlin,etc..).

F216 TRANSITION --+
Logiciel de convertion et traitement d'images aux format IFF, BMP, GIF, JPEG, PCX, ILBM. Convivial et performant. Ext. mémoire recommandée.

F229 SAUCE'N'CODE --+
Tout un magazine sur disquette consacré au langage Amos. Des articles, astuces et des programmes à récupérer (comp. tt machine).

F243 ACTION REPLAY PRO AGA 2 --+
Nouvelle version logicielle de la fameuse cartouche pour récupérer modules, images,etc.. Uniquement sur Amiga1200 et 4000.

EB4431 MAIN ACTOR -++
Gestionnaire d'animation, modification "image par image", convertion multi-format (fli, flc, iff), etc.. Tout (ou presque) est possible. Version DP. Nec. un disque dur.

EB4478 STREET TOOLS 4 -++
CRACKED et **PIPER** (jeux WB), **QUICK GRAB** (capture écran),**BEAT STOMPER** . une boîte à rythme très simple d'emploi et efficace.

EB4507 PRO BOARD -++
Logiciel de création de shémas électroniques. Charger et placer les composants à l'écran. Pour utilisateurs avertis.

EB4575 CITIZEN PRINT MANAGER +++
Gestionnaire complet d'imprimante de la marque Citizen pour optimiser au mieux vos résultats. Doc et programme en Français.

E730 SCION V3.13 -++
Base de données très puissante spécialisée dans la gestion des données généalogiques. Simple d'emploi et très complet. Doc en français.

E731 256 COLORS ICONS --+
Collection d'icônes en 256 particuliérement soignées. De vrais petites merveilles pour agrementer votre environnement de travail. Attention certaines icônes sont érotiques.

E976 STAR VIEW +++
Affiche la carte du ciel pour une date quelconque, avec zoom, recherche, etc... Simple d'emploi et rapide. Le compagnon idéal de l'astronome.

FF029 INTERNET UTILS 2 -++
AMITALK, CONTOL PANEL, ONLINE METER, AMIWATCH, GUIF, compilation d'utilitaires pour vous connecter sans accrocs.

F070 MAGIC CX -++
Un Blanker, "Ripper" d'écran, Anticlic, calendrier, horloge, etc.. en un seul logiciel. Un soft multi usage vraiment indispensable. Néc. un disque dur.

F152 GRAPHIC BOX 1 --+
GFX CONVERT, AGA IFF, ART PRO les dernieres versions des meilleurs softs graphiques (convertion Amiga,PC et traitement d'images)

F212 IMAGE DESK 1.6 -++
Un soft de visualisation d'image. Il scanne votre disque-dur ou CD et affiche le résultat sous forme de diapos aisément consultable. Hyper pratique!!

EB3989 à EB3991 KLONDIKE AGA --+
Le meilleurs des jeux de cartes (patience) pour Amiga 1200 et 4000. Nombreux motifs disponibles.Voir ci dessous. En 256 couleurs.

SET DE CARTES Pour KLONDIKE AGA

E596 STAR TRECK	(Digitalisation Film)
E601 ELLE	(Digitalisation Top Model)
E638 STAR WARS	(Digitalisation Film)
E786 NORMAL	(Carte "classique")
E818 ROI LION	(Digitalisation Film)
E789 FULL YARDS	(Digitalisation BD Erotique)
F189 PAMELA ANDERSON	(Digitalisation PAM nue)
F196 EROTICA	(Digitalisation érotique)
F197 ART CARD	(Digitalisation érotique)
F198 AMIGA ART	(Images Megadémo)
F199 AIR BRUSH	(Images Variées)
F209 AD & D.	(Dongeons et Dragons)
F241 BUSEN.	(Digit Playmates Erotique)
F242 PIERCING	(Digitalisations Piercing)
F290 BEAUTY	(Digitalisations érotique)
F291 BIRDS	(Digitalisations oiseaux)
F292 AMAZON.	(Digitalisations Body Bulding Feminin)
F293 BIKINI	(Pin Up en Maillot de bain)
F294 HEROINE	(BD)
F295 ORIENT.	(Digitalisations Erotique Japonaise)

Slide érotique AGA --+ uniq. + de 18 ans
Images digitalisées "**HAM 8**" AGA.
F096 -F097 COLLECT EROT. AGA
Volumes 1et 2 indépendants.

Slide Show "X" AGA --+ uniq. + de 18 ans
Collection tres "HARD" digitalisée HAM8.
F094 et F095 COLLECT X AGA
Volumes 1,2,3 et 4 indépendants.

Collection Slide Show érotique HAM +++
Slide "show d'images digitalisées HAM.Uniq. +18 ans
E837 à E841 GOOD TIME +++
5 volumes indépendants les uns des autres.

Collection Slide Show "X" HAM +++
Slide show digitalisées HAM "Uniquement + 18 ans
F259 à F261 ONLY X +++
Volumes 1,2 et 3 indépendants.

A500,A1200,A2000,A4000 +++ TOUTES MACHINES +++ A1200,A4000 +++ A500,A500+,A600,A2000 +++ A500,A500+,A600,A1200,A4000 +++ A500,A2000 +++

ALMA Diffusion BP 8575 64185 BAYONNE CEDEX Tél : 59.25.61.20

diffusion alma

Pack "AMIGA MAGIC"

Nouveau Amiga 1200 - 2 Mo

le pack comprenant les logiciels :

WordWorth 4.0
DataStore 1.1
TurboCalc 3.1
Organizer 1.1
Personal Paint 6.4
Photogenic 1.1
Wuzz
Pinball Machine

3190 F

A1200 AMIGA MAGIC + DD170 Mo + Scala MM300 : 3990 F

Extensions Mémoire

1 Mo pour **Amiga 600** : **400 F**
1 Mo pour **Amiga 500 +**: **400 F**
0 K pour **Amiga 1200** : **550 F**
(avec support Copro+horloge)

port A

port A **Cables**

Parnet 1,8 Mètres + Soft : **125 F**
Parnet **5 Mètres** + Soft : **199 F**

190 F le pad

Lecteurs De Disquettes

Externe, ***Haute Densité***, extra plat, sans patch : **810 F**
Externe, ***Double Densité***, Haute Qualité : **475 F** port B

Disques Durs 3"5 IDE

AMIGA 1200
AMIGA 600

Livrés formatés et installés avec **TOUS LES CABLES** configurés, "Prêt à monter" + Doc en Français + 40 Mo des meilleurs programmes DP du moment.

IDE

540 Mo **1290 F**
1 *Giga* **1790 F**

SCSI port B

1 *Giga* **2100 F**

Logiciels

Asim CDFS	690 F
AmiFile Safe User	355 F
IDE Fix	355 F
CD Boot	210 F
Dungeon Master 2 **AGA**	230 F
Alien Breed 3D	219 F
Virtual Karting AGA	189 F
GLOOM Deluxe new	210 F
Super Skidmark new	189 F
Super Skidmark Data new	189 F
Blitz Basic 2.1 Version Française	410 F
Siegfried Antivirus new	275 F
Siefried Discology new	295 F
Extreme Racing new	210 F

port A

Alimentation Goliath

Alimentation *200 W* externe, ventilée pour Amiga 500, 600 et 1200 : **550 F** port B

Disquettes 3"5 DD ou HD par 10 : 30 F par 100 : 280 F
frais de port gratuit

Logiciels CD ROM

Aminet 7	79 F
Aminet 8	79 F
Aminet 9	79 F
Fresh Fish 10	199 F
Gold Fish	199 F
Aminet Set 1	210 F
Cam CD	210 F
AMOS DP CD 2	175 F
Gigantic Games 2	49 F
Assassins Games 2	206 F
Gold Fish 3	199 F
Aminet Set 2	210 F
Meating Pearl 3	85 F
C64 Sensations	175 F
Global Amiga Experiences	199 F
Gamers' Delight 2	149 F
Amiga Tool new	149 F
RHS Erotic (adulte) new	120 F

Si vous recherchez un titre ne se trouvant pas dans cette liste téléphonez nous.

port A

Boitiers SCSI+ Alimentation

pour CD ROM, Disque Dur, de 1 à 7 emplacements : à partir de **490 F**

port A

Genlocks port B

Fusion Pal + Scala 100 **1475 F**

FRAIS DE PORT MATERIEL et CD ROM

Collissimo Recomandé

port A **29 F** port B **60 F**

si vous commandez aussi des DP ne compter que le port matériel

Cartes Accélératrices

AMIGA 1200

port B

BLIZZARD A1200 + PPC F
Interf. SCSI pour BLIZZARD + 3 I
port A
Copro *33 Mhz* + Quartz 350 F
Copro *50 Mhz* + Quartz 790 F
Mémoire SIMM 2 Mo 390 F
port A 4 Mo 590 F
8 Mo 1040 F

Boitier TOWER

AMIGA 1200

Boitier **Grande Tour** livré avec clavier PC + cache floppy interne : **1890 F**

Bus ZORRO 2 : **1890 F**
Bus ZORRO 3 : **2590 F** port B

AMIGA 600
AMIGA 500

livré avec la "coque de clavier" **1790 F** (A600) **1990 F** (A500)

Lecteurs de CD ROM

X2 Vitesse + Squirrel 1790 F
X4 IDE Recommandé pour Tower (sans Squirrel) **1190 F** port B
Interface SCSI *Squirrel* **560 F**

port A

Vidéo, Livre en Français

Vidéo "Comprendre son Amiga" **175 F**

Livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga" 600 pages + 2 disquettes **270 F** port A

ALMA Diffusion BP 8575 64185 BAYONNE CEDEX tel : 59.25.61.20

BON DE COMMANDE Domaine Public ou Matériel

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Machine : Code Client :

Frais de port D.P

Collissimo PTT:20 frs ou Collisi. Recommandé 30frs

Mode de paiement

O Chèque
O Mandat

CB n° / / / Exp :

Nom du porteur: Signature

Total + Port

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Directeur de publication :
Romain Canonge
Tél : (16-1) 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com
Directrice de la rédaction :
Christine Robert
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Email : 100567.3345@compuserve.com
Responsable publicité :
Hélène Blondel
Tél : (16-1) 48 87 53 15
Secrétaire générale :
Valérie Ambrosio
Tél : (16-1) 48 87 60 11
Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
Tél. : (16-1) 48 87 60 11
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23
Rédaction
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Rédactrice en chef :
Christine Robert
Secrétaires généraux de la rédaction :
Geoffroy Marty et Yann Serra
Email : 100567.3344@compuserve.com
On collaboré à ce numéro :
Stéphane Anquetil, Eric Cappannelli, Olivier Duval, Mister B., Vincent Oneto, Rod, Steph.
Directeur artistique :
Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95
Email : 100567.3343@compuserve.com
1re rédacteur graphiste :
Catherine Paire
Illustrateur :
Christophe Bardon
Fabrication
Photogravure :
Promomédia, Paris - Osmose, Saint-Ouen
Impression :
Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Marketing-presse :
Distrimédia, Toulouse.
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75364
Représentants légaux :
Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux :
Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1995. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EDITO
ACTUALITES - PAGE 10
BD - PAGE 18
BON PLANS - PAGE 19
PLEINS FEUX - PAGE 20
DISQUETTES - PAGE 6
DOSSIER - PAGE 24
AVANT PREMIERE - PAGE 30

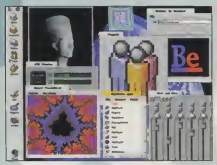
Cette 26e édition de notre Dream national a, nous l'espérons en tout cas, de quoi vous satisfaire. Du côté des actualités, nous n'avons pas chômé (et ce n'est pas Fat Freddy qui nous contredira) ; la rubrique "pleins feux", consacrée aux meilleures adresses Internet Amiga n'est pas mal non plus. Le dossier ? Ah le dossier est notre grande fierté, je vous laisse le découvrir en page 24. Et puis, des jeux, des démos, du DP, du labo, et les incontournables rubriques "en pratique"... bref, vous avez de quoi vous occuper durant ce cours mois de février. A bientôt !

Christine Robert

Toutes les adresses Internet Amiga que vous rêviez d'avoir !

Amiga home page.

Vive l'informatique libre ! Amiga, BeBox, Archimede... des noms qui font peur au Pc...



L'interface du Be.

La formidable démo du jeu Zeewolf 2 et de quoi tenir un mois devant son ordinateur.

Une top-sélection pour la disquette 26 bis !

Capital punishment.

JEUX - PAGE 38

Breathless
Odyssey
XTreme racing
Super tennis champs

Breathless.

Odyssey.

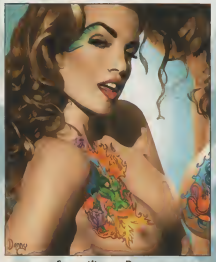
ASTUCES - PAGE 46

ESPACE LECTEURS - PAGE 50

Musique, BD, ciné, pour tout savoir de l'actualité culturelle

DEMOS - PAGE 52

The party 5 au Danemark, report



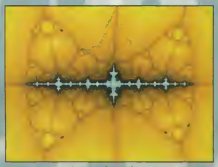
Space tits par Danny.

DOMAINE PUBLIC - PAGE 56

L'interview de Philippe Brand, le créateur du GCC !

LABO - PAGE 60

ImageVision
Blitz basic 2. 1
Arts et frontières
Personal suit



Arts et frontières.

EN PRATIQUE - PAGE 68

Animation 2D, les archiveurs, ARexx, Amos, 10 lignes...

FORUM LECTEURS - PAGE 80

Abonnement P.67

Dream's bootik P.78

Disquette fournie

ZeeWolf 2

Kickstart 2.0 minimum

La démo du mois est celle d'un jeu d'arcade en 3D. A bord d'un hélicoptère vous survolez plusieurs territoires infestés de virulants ennemis. Tous les objets sont modélisés en temps réel et le contrôle se fait intégralement au joystick. Votre but est de détruire le

ZeeWolf 2.

maximum d'adversaires, mais attention : vos munitions sont limitées ! Heureusement, il est possible de se recharger régulièrement sur un porte-avions providentiel ; mais si ce dernier est trop lointain, il vous appartiendra de piloter à distance d'autres chars ou avions remplis de joyeux bonus.

DreamEX

Workbench 2.0 minimum

Les fichiers compressés vous donnent de l'urticaire ? Votre sang se glace à la seule idée de devoir taper LHA au clavier ? *DreamEX* est pour vous ! Programmé par l'un de nos géniaux collaborateurs, *DreamEX* est une icône qui, une fois double-cliquée, viendra se mettre sur votre Workbench. Son utilisation est on ne peut plus simple. Il suffit de cliquer sur un fichier compressé et, tout en laissant le bouton de la souris appuyé, de le faire glisser vers l'icône de *DreamEX*. Une fois le bouton relâché, une fenêtre apparaît et vous demande où enregistrer le programme décompressé. Il vous suffit de choisir le répertoire désiré. Attention, *DreamEX* est compatible *Lha, Lzx, Arj* et *UnZip* mais les commandes du même nom doivent se trouver dans le répertoire C de votre disque de démarrage (n'oubliez pas l'Explode.Library dans le répertoire Libs). La disquette de ce mois-ci contient *Lha*. *DreamEX* n'est pas compatible *Dms*, *Imploder* et *Power packer*.

Cocktails

Tous les Amiga

Cocktails.

Cocktails est une base de données géniale sur les mélanges consommables du même nom. Très convivial, il vous offre plusieurs possibilités. On peut ainsi soit consulter les 40 recettes proposées, soit en rajouter de nouvelles (pas plus de 50 pour la version non enregistrée). Mieux, en cliquant sur les ingrédients disponibles dans son propre bar, le logiciel permet de ne visualiser que les cocktails réalisables. Le tout est agrémenté de moult icônes précisant le principe du mélange. Un grand bravo à Hervé Dupont pour ce must ! Documentation en français.

Show font

Workbench 2.0 minimum

Show font est un petit utilitaire dont le but est de visualiser rapidement des polices de caractères. Ses deux fenêtres permettent de comparer deux polices, soit en affichant toute la chaîne de caractères, soit en tapant un texte de son choix. On peut même entrer les valeurs Ascii de certains caractères difficilement accessibles au clavier !

Show font.

Disquette sur coupon

La compil des archiveurs

Tous les Amiga

A l'occasion du premier CD-Rom sur coupon et de la présence de *DreamEX* sur la disquette fournie avec le magazine, nous vous proposons une méga-compil de tous les archiveurs disponibles sur Amiga (ou presque). Les archiveurs sont des utilitaires permettant de compresser et décompresser tout un tas de fichiers Amiga mais aussi Mac et Pc. Vous trouverez dans cette compil non seulement *Lha* et *Lzx* (standards sur Amiga) mais aussi *UnZip, FunZip* et *UnArj* pour décompresser des fichiers Pc, UnSit pour ceux venus du Macintosh et *Tar* pour les autres en provenance du monde Unix. Egalement proposés dans cette méga compil : TPDI, une interface graphique très intuitive pour toutes les archives *Dms*, et tout un panel d'outils graphiques pour compresser/décompresser les fichiers en *UUcode*, standard des données transitant sur Internet et Compuserve. La plupart de ces commandes, exécutables sous CLI, sont pilotables à partir de *DreamEX* (disquette fournie) pour peu que vous les placiez dans le répertoire C de votre disque dur. Toutes les commandes sont fournies avec une documentation en anglais et il suffit de taper leur nom tout seul dans une fenêtre CLI pour voir s'afficher leur syntaxe.

RamX

Workbench 2.0 uniquement

Un petit utilitaire pour explorer le mémoire de votre ordinateur. *RamX* vous permet par exemple de rechercher une chaîne de caractères et de la remplacer par une autre. Utile pour

trouver des cheats mode dans vos jeux préférés.

Amines

Tous les Amiga

Une version Amiga de ce célèbre casse-tête. Un tableau rempli de cases apparaît, il vous appartient de deviner lesquelles contiennent une mine. Le bouton gauche sert à dévoiler une case. Si celle-ci contient une mine tout explose et c'est perdu ! Dans le cas contraire un chiffre apparaît, correspondant au nombre de mines environnantes. A vous de deviner leur position, neutralisez-les en posant un drapeau dessus avec le bouton droit.

Rubrique 2D

Tous les Amiga

Tous les éléments nécessaires au suivi de la rubrique En pratique, Animation 2D.

Ne soyez pas cave

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la cammunauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Pour recevoir la deuxième disquette Dream bis (offre valable jusqu'au 5 mars 1996)

- Complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible.

- Joignez un chèque ou un mandat de 13 francs pour participation aux frais de port et de duplication à l'ordre de IFA (pas d'Eurochèque).

- Envoyez le bon de commande et votre chèque à IFA/Dream26, 11, rue des Ecoles, 59680 Colleret.

- Pour tout renseignement téléphanez au (16) 27 67 77 67, de 9h00 à 12h00 uniquement.

- Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour le CD, les coupons ne s'envoient pas à la même adresse !

BON DE COMMANDE

Oui ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream bis 26. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 13 francs à l'ordre de Ifa.

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Age .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000

❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc

GÉNÉRATION MICRO

Vous vendez 43 20 76 91

Vous achetez 43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS

MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépot-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3"5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200+DD170+PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash :

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre. Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

Génération Micro, la solution dépot-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

CD-Rom sur coupon

Vous en rêviez, Dream l'a fait ! A partir de ce mois, nous vous offrons la possibilité de commander un CD-Rom contenant moult utilitaires pour le plus grand plaisir de votre Amiga. Les trésors qui circulent sur Internet vous sont désormais accessibles !

Explications

Le CD-Rom que nous vous proposerons désormais tous les mois est celui du magazine PC Team, sur lequel nous avons rajouté un tiroir Amiga. Ceci implique plusieurs choses.

Vous pouvez acquérir ce CD-Rom de deux manières. La première est de nous renvoyer le coupon-réponse présent dans ce numéro, il vous en coûtera alors 18 francs. La seconde est d'acheter directement PC Team en kiosque ; vous bénéficierez ainsi du CD-Rom quelques jours avant la sortie de Dream. Considérez cependant que PC Team coûte 35 francs.

Le CD-Rom de PC Team est un CD-Rom de type Pc. Votre Amiga peut tout à fait relire son contenu, mais aucun fichier ne possède d'icône. Sous Workbench, il suffit donc de cliquer avec le bouton droit de la souris, d'aller dans le menu Fenêtres (*Windows*, en anglais) et de sélectionner Montrer tous les fichiers (Show all Files, en anglais). Les fichiers Amiga se trouvent dans le tiroir Z_AMIGA.

Les programmes se trouvant en dehors du tiroir Z_AMIGA sont exclusivement destinés aux lecteurs de PC Team. Ils ne s'exécutent pas sur Amiga !

Le CD-Rom regorge d'images (fichiers .BMP, .GIF) et autres sons (.MOD, .WAV) totalement exploitables sur Amiga... Sous peine d'avoir un logiciel DP nécessaire à leur lecture.

La majorité des programmes vient d'Internet et sont souvent accompagnés d'une documentation en anglais. N'hésitez pas à faire appel à vos proches si vous ne parlez pas la langue de Shakespeare.

Enfin, l'utilisation d'un CD-Rom ne s'envisage pas sans la présence d'un disque dur dans votre Amiga.

Mode d'emploi

Les programmes Amiga fournis sur le CD-Rom de PC Team ne sont pas directement exécutables car ils sont compressés. Cela signifie qu'il faut leur rendre une taille normale sur votre disque dur. Cette opération ne s'effectue que lors de la première utilisation.

Pour pouvoir décompresser tous les logiciels vous devez avoir *Lha* (fourni sur la disquette Dream depuis le n° 25), *Dms* (fourni sur quasiment toutes les disquettes Dream) et, à la rigueur, *Lzx* (disponible partout dans le domaine public). Ces utilitaires doivent se trouver dans le tiroir C de votre disque dur.

Nous conseillons fortement aux novices d'utiliser, en plus, le programme *DreamEX* (disquette du mois) voire *Extractor* (Dream n° 25). Ceux-ci ont l'avantage de se piloter très simplement à la souris. Reportez-vous à leur notice d'utilisation.

Les fichiers à décompresser avec tel ou tel utilitaire se reconnaissent aux trois derniers caractères de leur nom : .LHA où .LZH sont pour *LHA*, .DMS pour *DMS* et .LZX pour *Lzx*. Ces trois utilitaires se lancent uniquement en tapant leur commande au clavier, il faut donc commencer par double-cliquer sur le Shell de votre Workbench.

Fichiers de type LHA ou LZX

Imaginons que vous vouliez installer *ShapeShifter* dans le tiroir DreamCD qui se trouve sur votre disque dur Workbench. Voici ce qu'il faut taper :

```
Workbench:DreamCD
lha x PCTEAM10:Z_AMIGA/EMULATOR
/MAC/SHAPESS33.LHA
```

Bien entendu, il ne s'agit là que d'un exemple. Nous vous laissons remplacer DreamCD par le nom du tiroir désiré, LHA par LZX suivant le cas, EMULATOR/MAC par un des autres chemins possibles et SHAPESS33.LHA par un autre nom de fichier.

Fichiers de type DMS

Les fichiers Dms se décompressent uniquement sur une disquette. Imaginons que vous vouliez décompresser le pilote d'imprimante Panav].

```
PCTEAM10:Z-AMIGA/PRINTERS/EPSON
Dms write PANAV1
```

Le contenu

Pour ce premier CD-Rom, nous avons tenté de combler les demandes les plus urgentes de nos lecteurs.

Tiroir PRINTERS

Vous y trouverez des pilotes pour les imprimantes de marque Canon, HP et Epson rangés dans des sous-répertoires spécifiques. Des marques moins fréquentes sont rangées dans le répertoir Autres. Enfin, le sous-répertoire Outils contient plusieurs gestionnaires pour paramétrer la qualité et le débit d'impression.

Tiroir EMULATOR

Dream vous offre ce mois-ci tous les émulateurs dont vous rêviez tant. Vous trouverez les version démos de deux émulateurs Amstrad *CPC*, un *ZX Spectrum*, trois C64, un Mac (la toute dernière version de *ShapeShifter* !), deux *MS-X* et un Pc. Attention, la plupart d'entre eux nécessite une copie logicielle de la ROM originale.

Tiroir WB

Customisez votre Workbench ! Une quinzaine d'utilitaires pour être plus performant.

Tiroir DISK

Les 24 utilitaires fournis feront de vous un maître incontesté des problèmes de disque. Au menu : programmes d'archivage, supers formateurs, réparateurs, pilotes IDE/Atapi, antivirus, etc.

Tiroir JEUX

Quelques démos commerciales de jeux pour votre Amiga.

Pour recevoir le CD-Rom de PC Team (offre valable jusqu'au 5 mars 1996)

- Complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible
- Joignez un chèque de 20 francs pour participation aux frais de port et de duplication à l'ordre de Posse Press.
- Envoyez le bon de commande et votre chèque à Posse-Press/CDTeam, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
- Pour tout renseignement téléphonez au (1) 48 87 60 11, de 9h30 à 12h30 uniquement.
- Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette bis, les coupons ne s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir le CD Team n°10. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 20 francs à l'ordre de "Posse Press".

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Code postal ..... Ville .....

Age .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc

RESEAU A+

Une Force à Votre Service

NOUVEAU !

Serveur Minitel

Graf X

(1) 46 48 94 93

(Tarif France Télécom)

Testez nos jeux en téléchargeant les démos...

ALIEN BREED 3D

A1200

Prix : 219 F

SPERIS LEGACY

A1200

Prix : 249 F

VIRTUAL KARTING

A1200

Prix : 189 F

WORMS

A1200

Prix : 219 F

CARTON ROUGE

Coupe du Monde

A1200+DD

Prix : 299 F

A partir A 500+

ISHAR TRILOGY

Prix : 289 F

ACTION REPLAY A1200	495 F
MANGA K7	N.C.
MANGA livres	N.C.
Interface Midi Master PRO	195 F
Interface Midi Master + Music X	419 F
Alimentation Goliath (200W)	N.C.

PERSONAL PAINT

Personal Paint v6.4

Le digne successeur de Dpaint, et de Brilliance! L'ergonomie, la puissance et la souplesse des Pros!

- Animation (Storyboard, image par image, palettes mulktiples, Anim (5, 7, 8), etc...)
- Alpha channel, transparence
- Multiples undo / redo
- Retargetables graphics (Picasso, Piccolo, Rétina, EGS, Cybergraphics)
- 24bits, mémoire virtuelle, ARexx
- Modules IFF, PNG, PCX, PBM, Amiga Datatypes, etc...

V.F.

Personal Paint 6.4	399 F
Personal Suite (CD)	499 F
The Kara Collection (CD)	499 F

Et toujours dans le Réseau A+:

Amigas, DDs, mémoire, CDs et accessoires...

VIDÉO

GENLOCK VIDEO Pal

- Mixage vidéo et graphique de qualité
- Incrustation de titres et d'effets sur vidéo
- Vidéo seule, Amiga seul ou mixage des deux.
- Supporte tous les modes graphiques Amiga
- Entrée/Sortie Pal, sortie moniteur
- Module Chroma Key (en option)
- **GRATUIT : Scala HT 100**

M.F.

FUSION GENLOCK .....1450 F

APOLLO

Les cartes qui cartonnent!

V.F.

- **Cartes accélératrices Amiga pour 500, 600, 2000, 3000, 1200 et 4000.**
- **Rapport qualité prix inégalé.**
- **Du 68030 au 68060!**
- **de 28 à 50 Mhz**
- **Caractéristiques précises sur demande**

Apollo 520 Turbo	1395 F
Apollo 620 Turbo	1495 F
Apollo 1220 Turbo à partir de	795 F
Apollo 1230/50 Turbo	1795 F
Apollo 1260/50 Turbo	N.C.

Tous les produits du *Réseau A+* sont supportés par VITEPRO

42, rue Raymond Marcheron

92170 VANVES

Tél. 33 (1) 46 381 715

Fax. 33 (1) 45 257 178

Amiga con carne

Que dire ? Qui croire ? Quand le futur commence-t-il réellement et, si oui, faut-il éteindre le passé avant de quitter le présent. Pour en avoir le coeur net du sol au plafond, je me suis procuré l'adresse Internet d'Amiga technology, cette sympathique petite société teutonne spécialisée dans la copie d'ancien. Après un quart d'heure de godille sur le Web, j'ai juste réussi à commander trois burritos dans l'Arkansas et à télécharger malencontreusement une compilation de photos dégleubeurk montrant des esquimaux en trains de se faire sucer (pour les givrés qui me lisent : www:::com.gervais.fr). Outré par tant de high-tech, je suis parti rejoindre Ulla à 75 bauds.

N'adoptez pas un Amiga à la légère. Cette année encore, des particuliers ont souhaité accueillir un Amiga chez eux contre l'avis des plus hautes sommités de la presse micro. Hélas, trop souvent, ce qui devait être le bonheur et l'éveil au multimédia se transforme en cauchemar. Rien que pour la période de Noël 95, ce sont plus de la moitié des 1200 adoptés qui sont tombés en carafe. Ce chiffre record et qui, disons-le, fait froid dans le dos, serait dû au 220V. Oui, aussi effrayant que cela puisse paraître pour l'Amigaphile avisé, les nouveaux propriétaires n'hésitent pas à raccorder l'Amiga au secteur et à l'ALLUMER. Face à pareille inconscience, on ne peut qu'espérer un sursaut salvateur des pouvoirs publics qui, n'en doutons pas, n'ignorent rien du fait que, même si l'Amiga est de retour pour le futur, il est fabriqué avec de vieilles puces. Reprenons les bonnes méthodes de prévention qui connurent leurs heures de gloire au temps du 500 : conservons toujours deux ou trois Amiga neufs dans un endroit aéré mais hors de portée des plus jeunes enfants.

Tout cela ne nous dit pas vraiment si l'Amiga est toujours de retour pour le futur ni quand le futur cesse d'être l'avenir pour, n'est-ce pas Igor, se cristalliser dans l'instant. Les bruits de toilettes les plus antialiasés circulent actuellement concernant l'avenir électronique de la future Miga. Certains de ces témoignages m'ont troublé, au même titre que ce film d'amateur montrant un jeune germain collant une étiquette Amiga sur un PowerMac 7500. Tout y est : PowerPc performant, bus PCI performant, lecteur HD performant... Seule une souris monobubonesque permet de déjouer avec panache cette supercherie qui a bien failli nous faire sangloter. Mais où sont passés les excités du parallèle, les azimutés du transputer, les acharnés du crayon optique et les chtarbés de la microcartouche. Dans la grande partouze planétaire, tout le monde aura-t-il le même ordi beige raccordé au même robinet à conneries ? et la même bagnole dessinée par l'érosion assistée par ordinateur qui nous donne l'impression d'être la surprise au milieu du Kinder ? Y-a-t-il encore un mec sur cette planète pour oser faire un angle à la règle ou bricoler un taille-haies qui fasse joli dans le séjour ?

Je préfère continuer à espérer que les prochains Amiga seront compliqués à programmer, susceptibles comme leurs ancêtres et aussi génialement peu sérieux. Un processeur spécialisé en cybersex baptisé INGA, un générateur de techno-trance mal documenté, une machine à fumée aléatoire avec des registres capables de la convertir en chauffage d'appoint, une souris sans boutons mais qui ronronne quand on pose la main dessus, de la RAM optique spécialisée dans la lancer de rayons et des besicles virtuelles qui remapent des images dans la superbe perspective de votre salon douillet. C'est pas environnant ça ? C'est pas structuré ? Heureusement que l'Amiga, comme le taco mal maîtrisé, est multitâche.

FaT FrEdDy est imperméable au HTML

VIDEO

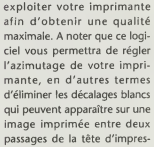
Turbo pluton

Le réseau A+ annonce la disponibilité de deux nouveaux produits pour ce mois de février. Le genlock *Pluton* d'Electronic design est le descendant du Genlock PAL-YC jusque-là disponible. Agrémenté d'un manuel en français, ce nouveau modèle est relooké et plus performant. Pour les amateurs d'impressions fortes, *Turbo print 4.1* est un gestionnaire d'impression en cours de francisation. Ce logiciel permet d'exploiter un grand nombre d'imprimantes.

IMPRIMANTES

Pilote de course

Adfi annonce la disponibilité d'un pilote d'impression pour imprimante *Epson Stylus* ou *LQ*, noir & blanc ou couleur. Ce "driver" permet de mieux



L'imprimante Epson Stylus 300.

exploiter votre imprimante afin d'obtenir une qualité maximale. A noter que ce logiciel vous permettra de régler l'azimutage de votre imprimante, en d'autres termes d'éliminer les décalages blancs qui peuvent apparaître sur une image imprimée entre deux passages de la tête d'impression. En test dès le mois prochain dans le magazine.

MAGIQUE !

La Wizard 560

Imaginez une souris noire, habillée d'un soupçon de blanc, et qui court, vole... avec une précision incroyable. Ne rêvez plus, procurez-vous la. La *Wizard 560* de Wizard developments, est une souris au design très agréable, ressemblant à une espèce d'arche. Dotée de trois boutons, elle est surtout impressionnante par sa précision. Elle est en effet redoutable, et le moindre mouvement du poignet résulte en un déplacement similaire du curseur à l'écran. Si cela vous semble normal, sachez néanmoins qu'elle dispose d'une résolution de 560 dpi, contre 260 dpi environ pour une souris Amiga normale. En gros, cela signifie qu'il vous faut déplacer votre souris environ deux fois moins qu'une souris normale pour arriver au même résultat. Utilisé avec des commodities, vous pourrez piloter le bouton central de la souris pour, par exemple, changer la fenêtre affichée à l'écran. La *Wizard 560* existe en blanc ou en noir pour des prix allant de 130 à 150 francs environ selon la couleur. Autre bonne nouvelle, elle est disponible en France auprès des revendeurs agréés, comme Cuda.

La Wizard 560.

INTERNET

Un nouveau pack Amiga dédié à Internet !

Dès ce mois-ci, Amiga technologies met sur le marché un nouveau pack Amiga 1200 orienté Internet. Très complet, le pack *Amiga surfer* intègre un A1200 doté de 2 Mo de RAM, d'un disque dur de 260 Mo, d'un modem à 14 400 bauds et de la même offre logiciel que le *Pack magic*. Les logiciels Internet vous permettront d'accéder à tous les services Internet, comme l'email, la téléconférence électronique, le transfert de fichiers... Pour que les choses soient le plus simple possible, l'*Amiga surfer* est livré avec un câble téléphonique spécifique pour chaque pays (vérifiez donc qu'il s'agit d'un Amiga surfer français). Avant de vous lancez à l'assaut d'Internet, vous pouvez vous enregistrer auprès d'Ibm et bénéficier de 100 heures de connexion gratuites si vous le faites avant le 31 mars. Le pack *Amiga surfer* devrait coûter dans les 4000 francs. Une offre tout à fait concurrentielle qui démontre pleinement le sérieux de la politique d'Amiga technologies face au Pc. Une très bonne nouvelle en ce début d'année car elle prouve que l'Amiga est désormais en de bonnes mains. A ce sujet, on ne peut qu'approuver la récente fusion des bureaux anglais d'Amiga technologies et d'Escom dans le but d'optimiser toute action commerciale.

Amiga 1200.

MINITEL

France micro

Particuliers, revendeurs, grossistes... vous cherchez un emplacement pour proposer vos meilleures offres ? 3615 France micro est un service très performant qui permet de mettre en contact les particuliers et de faciliter les rapports entre les professionnels. Avec plus de 500 connexions par jour et une rubrique spécialisée Amiga, France micro est un rendez-vous incontournable !

EXPO

Portes ouvertes

Le réseau A+ annonce l'organisation d'une journée "portes ouvertes" chez Planète Amiga (Beaumont sur Oise). Cette superbe boutique, qui consacre déjà la majeure partie de sa surface à l'Amiga, sera entièrement vouée à notre machine le dimanche 18 février de 10h à 19h. Vous pourrez voir les dernières nouveautés en matières de jeux, de logiciels utilitaires et de hardware. Cerise sur le gâteau, le *Paws*, Amiga portable canadien, devrait y être présenté en avant-première française. Renseignements au (1) 46 38 17 15.

• Amiga party

L'Ecole française image son multimédia, passionnée d'Amiga, organise à Angoulême une Amiga party les 13 et 14 avril 1996. Lors de la manifestation un concours de démo sera organisé, primé par le trophée "Souris d'or". Vous pourrez également participer à l'Amiga-troc, une bourse d'échange de matériel, à l'Amiga-bouff, une soirée récréative et à l'Amiga-truc, une série de démonstrations de logiciels. Rappelons que l'Ecole française image et son a la particularité de former des infographistes par correspondance. Le principe est simple : on écoute chez soi un cours sur son walkman, le livret à nos côtés et on effectue à l'écran les manipulations demandées. Une fois le travail effectué, il suffit d'envoyer sa disquette au correcteur à qui l'on peut même téléphoner pour avoir des conseils. La fin de cycle se ponctue par la réalisation d'un projet personnel et l'obtention d'un certificat ouvrant les portes du monde professionnel de l'image.

• Mort aux magnétoscopes, vive le Net !

D'après une enquête menée par le New -York Times, les adultes passent autant de temps à naviguer sur le Net qu'à regarder des vidéos. Le sondage indiquerait que 10,8% des personnes interrogées auraient déjà utilisé le Net, ce qui est une proportion nettement supérieure aux estimations des experts. Néanmoins, il semblerait que la majorité des utilisateurs utilisent leurs ordinateurs de bureau plutôt que leurs ordinateurs personnels pour se connecter. En gros, le Net semble beaucoup plus attirant quand ce n'est pas vous qui payez la note...

Erratum

Contrairement à ce qui a été écrit dans le test paru dans le numéro 25 de Dream, GestaCompte banque n'est pas réservé aux seuls particuliers. Il est aussi destiné aux PME, pour la tenue de leurs comptes bancaires. Le second module, GestaCompte livre de caisse fait non seulement ce qu'indique son nom, mais de plus met à jour les comptes bancaires dans GestaCompte banque. La suite GestoCompte est un ensemble de logiciels parfaitement intégrés (interactifs).

en hausse

▲ Trucs et astuces

France festival distribution annonce un nouveau Cours-tutoriel en français sur les modems. Vous trouverez dans ce tutoriel, en plus des incontournables chapitres de références sur les diverses commandes et normes de transmissions, tous les conseils et astuces du savoir-faire F-Jd dans ce domaine.

en baisse

▼ Sega, ça va pas fort

"Sega Europe a décidé de restructurer son organisation en France, suite aux pertes d'exploitation auxquelles l'entreprise est confrontée depuis trois ans. Le plan social mis en place prévoit le départ de 46 employés sur les 77 que comptent Sega France".

agenda

◆ 6 - 10 février 1996

IT Forum, porte de Versailles. Cette année, le salon sera dédié au PowerPc, le futur microprocesseur de l'Amiga.

FUN, FLASH, COOL

Symbioz, le jeu de société extra-terrestre...

Une jeune société française, Unicorn, vient de lancer un jeu baptisé *Symbioz*. A première vue, le planétoïde est paisible, presque banal... Des herbivores paissent tranquillement dans de vertes plaines, tandis que quelques prédateurs rôdent, deci-delà... En fait, quatre races de végétaux intelligents, les Zerbs, se livrent une lutte sans merci pour la domination de cette planète, et cherchent à effectuer trois Symbioz qui leur permettraient de devenir les maîtres de leur monde et de partir essaimer d'autres planètes. Bien entendu, les Zerbs sont l'élément nutritif (et donc la cible) des Crapits, véritables tondeuses à gazon, elles-mêmes la cible des Kroguls. Chaque joueur prend donc le contrôle d'une race de Zerbs, ainsi que des Crapits et Kroguls associés. Jeu de société/stratégie se jouant en 12 tours, l'objectif principal des joueurs est de faire réaliser des Symbioz à leur Zerbs, en leur faisant prendre le plus de zones possibles. Rapide et agréable à jouer, *Symbioz* coûte environ 250 francs.

Symbioz.

TOWER

Debout les Amiga !

On voit de plus en plus d'Amiga montés en tours, et de toutes les tailles. Le principal avantage de ce système est de permettre un accès facile aux bus *Zorro* ou d'avoir de la place pour monter un lecteur CD ou un nouveau disque dur. Tous les produits du constructeur allemand Eagle, spécialisé dans les tours Amiga, sont disponibles en import chez Photon SR. Dans leur catalogue de début d'année, on trouve également un grand nombre de cartes filles pour tous les types d'Amiga dotés de slots *Zorro*. Ce catalogue vous sera envoyé gracieusement sur simple demande auprès de Photon SR, à St Avertin (37).

EXPO

Amiga show 96

Avis à tous les vrais passionnés d'Amiga, réservez votre week-end des 4 et 5 mai prochain. En effet, L'Amiga Show 96 se tiendra au centre culturel de Wauterbos, à Rhode-Saint-Genèse, en Belgique. Ces deux jours-là, de 9 h du matin à 7 h du soir, pour à peine 35 francs (200 FB), vous allez voir de l'Amiga, manger de l'Amiga, dormir Amiga... En plus d'être une exposition où vous pourrez découvrir tout le matériel dont vous rêviez pour optimiser votre Amiga, et même l'acheter à prix foire, vous y rencontrerez vos journalistes préférés (Dream sera présent, ainsi que *Amiga format* et *Amiga news*, pour ne citer qu'eux...) et vous aurez l'occasion de voir ce qui se fait de mieux en animation, en dessin et musique, en programmation, en vidéo et même en 3D. Une partie de la salle sera réservée à l'occasion, donc si vous voulez vendre du matériel, ou faire une bonne affaire, il faut y aller. Pour plus d'informations, contactez Digital precision, 330 Chaussée de Jette, 1080 Bruxelles, en Belgique. Pour bien commencer l'été, et fêter comme il se doit les nouvelles machines qui devraient alors être disponible, c'est un événement à ne pas rater.

Le nouveau gadget de James Bond, l'Amiga.

3D

Mon nom est Amiga, James Amiga..

Peut-être avez vous déjà été voir le dernier James Bond, *Goldeneye*. Avez-vous remarqué les magnifiques images de synthèse utilisées lors de l'explosion du satellite russe, ou lors des combats de Mig (de synthèse) ? Et bien ces deux animations ont été générées par la société Magic camera sur... des A4000 ! Dotés de 128 Mo de RAM quand même. Le logiciel utilisé étant le fameux *Lightwave*. Le but, en ce qui concerne le satellite, était de présenter l'explosion comme un puissant flash lumineux en lieu et place des habituelles explosions spatiales. Une fois l'animation au point sur Amiga, elle a été importée sur une *Silicon grophics* pour être dotée d'effets supplémentaires. Les Migs pour leur part ont été numérisés à partir d'une base de données 3D fournie par la société View point, retouchés et recouverts de textures photographiées sur les maquettes utilisées, puis animés sur Amiga avec *Lightwave*. Quand James entre dans l'ère numérique, il emmène un Amiga avec lui. Espérons que les prochains Amiga éviteront que les animateurs aient encore à fignoler le travail sur des *Silicon graphics*... (Merci à Stéphane de St Ouen pour ses infos).

CANEBIERE CUP

Une association qui a du bon

Oyez, oyez, amis marseillais et autres fanatiques de foute balle... L'association Frontières informatiques organise conjointement avec le magasin MIG informatiques un concours de *Sensible soccer*, le 10 février 96 au magasin MIG informatiques. La participation est de 10 francs et le gagnant de la Canebière cup se verra remettre un bon d'achat d'un montant égal à la totalité des participations. Ça c'est une association qui fait bouger les choses ! Marseille étant l'une des grandes villes françaises du football, il va y avoir de l'animation, c'est garanti (Hooligans, s'abstenir). Espérons que les grèves du côté de Marseille seront définitivement terminées d'ici là... En tout cas, trinquez à notre santé, et envoyez-nous des photos d'ambiance ! (*"Et y sont où, et y sont où les marseillois... en D2, en D2, en D2..."*, chanson localisée exclusivement dans la tribune Boulogne du Parc des princes, et que la rédaction de Dream n'indique que dans un but purement informatif...).

ASSOCIATION

La passion de l'image

Plus qu'une simple association de passionnés de l'image de synthèse, Animage regroupe aujourd'hui plus de 50 personnes. Outre un simple but associatif, les objectifs d'Animage sont de démocratiser l'image de synthèse, de mettre à la disposition des entreprises régionales et des collectivités l'imagerie de synthèse, de faire des audits de compétences et de la formation, et de dynamiser des réalisations importantes par le travail de groupe. Tous les adhérents communiquent entre eux par BBS interposé, et le nombre d'animations et d'images créées par les adhérents Animage atteint un nombre considérable, bien que l'association ne soit pas très âgée (2 ans). Le plus gros projet en cours est celui d'une représentation en 3D de la future A75, au travers d'animations en images de synthèse. Parmi les projets à moyen terme, on note l'ambition de faire découvrir l'Internet à Montpellier, la diffusion de pages Web durant la foire exposition internationale (Animage Montpellier), la reconstitution virtuelle d'une maison romaine (Animage Nîmes), ainsi qu'un grand jeu Online/Offline pour 96. On leur souhaite une bonne continuation en leur tirant notre chapeau. Vous pouvez contacter Animage à Béziers (67 28 05 30), à Montpellier (67 84 11 72) ou encore à Nîmes (66 26 63 67).

Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

• Elvis le pachyderme

Le king adorait les sandwiches au beurre de cacahuètes, les saucisses et les biscuits à la crème... Tellement, qu'il en engurgitait plusieurs dizaines par jour ! Les nutritionnistes ont évalué, avec affolement, sa ration quotidienne à 94 000 calories par jour ! Pour vous donner une idée, l'éléphant d'Asie consomme seulement 50 000 calories... Elvis se serait-il préparé à sa réincarnation ?

3615 SAV

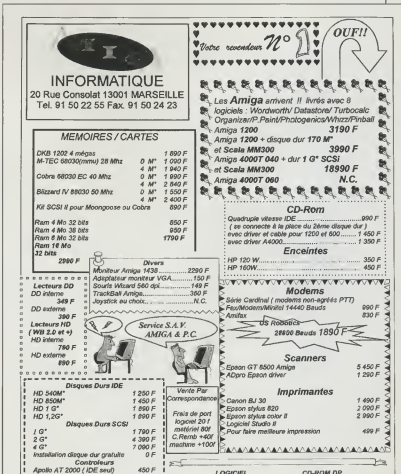
ABank ta vie

Avis à tous les utilisateurs du shareware de gestion de compte bancaire *ABonk*, et ils sont nombreux sur Amiga : un nouveau service Minitel économique (0,37 F/min.) vient d'être mis en place pour répondre aux questions des utilisateurs déjà enregistrés, ou tout simplement pour répondre aux questions de ceux qui souhaitent s'informer sur *ABank*. Les coordonnées du service sont 3614 CNX*#ABANK.

AMITRIX SAIT FAIRE

20 Amiga en réseau, SVP

Une solution matérielle efficace a été mise au point par la société canadienne AmiTrix pour relier jusqu'à 20 Amiga en réseau en passant par le port des lecteurs de disquettes externes des Amiga, tout en laissant les autres ports disponibles. Ce système s'appelle *Amilink*, et AmiTrix a réussi à intégrer *Envoy*, le logiciel de navigation Internet pour Amiga officiel, avec leur offre. Pour commencer, vous aurez pour environ 1500 francs de quoi relier deux machines, le logiciel de gestion de réseau *AmiLink* et *Envoy*. Pour rajouter une machine, il faut compter environ 750 francs. Vous pouvez contacter AmiTrix par email à Sales@amitrix.com.



Le coin des fanzines

• RAM n° 5

Le plus beau fanzine de l'Amiga montre beaucoup de sérieux et reste fidèle à sa parution bimensuelle. Au sommaire de ce numéro 5 on trouve toujours des news plus que fraîches ainsi que des explications concrètes sur tel ou tel domaine. Par exemple, *RAM* détaille une bonne fois pour toutes le pourquoi et le comment de l'Atapi.device, ce pilote logiciel qui permet de brancher n'importe quel lecteur de CD-Rom Pc sur les Amiga 600, 1200 et 4000. On appréciera également l'En pratique spécial Aminet ainsi que la disquette de DP toujours livrée avec l'abonnement.

RAM, éditions La Chaise, Place de la Mairie, 31160 Arbas.

• Amigazette n° 11

On vous l'avait dit, on vous le répète, *Amigazette* a tout du vrai magazine. La maquette des 26 pages est à la fois claire et professionnelle et le rubriquage fait preuve d'une bonne réflexion. On retrouve des news, un tableau d'équivalence entre les processeurs Amiga et Pc, mais aussi des tests (le *Jaz*, le pack 1200), des bidouilles hardware (brancher un écran Amstrad) et software (*Amos* et la mémoire). En guise de dessert, on se régalera des moult articles de fonds concernant *Windows 95* et Amiga technologies.

Amigazette 83, 872 Chemin non Paradis, 83200 Toulon.

• Amiga life 3

Le fanzine de l'Amiga et de la CD-32 casse du Pc avec beaucoup d'humour, et c'est 14 pages format A4 qui vous apprendront plein de choses, même si les tests de jeu datent un peu... On y trouve des astuces, un dossier Doommania, une rubrique de programmation *Amos*, des infos sur les nouveautés DP, et un coup de griffe sur *Windows 95*... On les lit avec beaucoup de plaisir, et en plus, c'est pas trop cher. Laissez-vous tenter !

Amiga Life, Mathieu Chenebit, 70 rue Marcel Cachin, 03410 Domerat, France.

• Speed mag 3

En attendant le n° 4, tout Amiga, *Speed mag 3* parle encore du *ST* et de l'Amiga. Dans 10 pages A4 pliées, ils réussissent à faire tenir plusieurs tests de jeu (*Substation* pour ST, *Pinball obsession, Gloom*), une rubrique Jaguar, un article sur la techno, des infos sur les démos et un dossier Doommania (encore !). C'est très sympa, même si les photocopies ne sont pas toujours hyper faciles à lire. Enfin, comme tous les fanzines, c'est fait par des passionnés et donc, c'est forcément bien. Enfin, en envoyant une disquette et 4,40 F en timbres, vous recevrez une démo ou un utilitaire DP.

Speed mag, Hervé Cicirello, Route de bras, quartier les Jeannets, 83143 Le Val, France.

• Wild graphics newsletter 12

Le numéro 12 du fanzine des fondus de l'image est disponible. Très branché Internet, ce numéro vous indiquera tout un tas de bonnes adresses à visiter, mais un court article vous présentera le prochain Imagina (96) en avant-première, et une courte revue de presse, en plus de quelques anecdotes. C'est court mais passionnant, et ça ne coûte que 4,40 francs en timbres pour les frais de port.

Wild graphic newsletter, Nicolas Mougel, 6 avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

CHERCHE EDITEUR

Spoon trial of gods

Voilà un jeu de plates-formes qui pourrait faire du bruit, si Aries software arrive à le faire éditer. Les spoons sont d'adorables petites bestioles qui ressemblent à un croisement de *Zool* et *Sonic*. De gentils extra-terrestres leur ayant rendu visite leur laissèrent neuf "dieux" tutélaires pour les aider à évoluer sans faire trop d'erreurs, quand d'autres extraterrestres, méchants ceux-là, arrivèrent pour annexer leur planète. A la suite d'un long combat, leurs neuf dieux arrivèrent à repousser les envahisseurs, puis s'isolèrent dans des cocons pour se reposer, sous la garde de neuf spoons. Malheureusement, l'un des "dieux" s'est réveillé avant les autres, et prenant son rôle trop à coeur, a charger son spoon de s'emparer des 8 autres cocons. Vous devez donc guider l'un des spoons gardiens dans sa quête pour les récupérer. Au fil du jeu, vous libérerez d'autres spoons qui vous aideront à rétablir le bon ordre des choses. Techniquement impressionnant (50 images/ seconde), *Spoon* est également doté de plusieurs innovations quant au concept habituel des jeux de plates-formes. Ainsi, l'histoire n'est pas linéaire, mais selon vos décisions, le jeu peut se terminer de différentes façons. C'est prévu pour fonctionner sur A1200. On croise les doigts très fort pour qu'Aries arrive à se faire éditer. Pour plus d'infos, vous pouvez contacter JM Stenger, 41 rue Paul Claudel, 67200 Strasbourg.

HELP !

I need six jeux pour aider des millions de copains

Bien que l'actualité jeu recommence à s'étoffer, on peut trouver de bonnes affaires en fouillant un peu dans les différentes compilations qui sortent. Ainsi, Help, édité par Acclaim, vous propose six jeux incontournables pour le prix d'un seul. Au menu on retrouve *Sensible soccer*, de Sensible software, un jeu de foot absolument démentiel capable de vous scotcher devant votre écran ; *Push over*, d'Ocean, jeu de réflexion à base de dominos très bien pensé, et très attachant ; *Rood rash* d'EA, un jeu d'arcade de course de motos, qui décoiffe vraiment ; *Desert strike*, d'EA, qui vous met aux commandes d'un Ah-64 Apache pour des missions en 3D isométrique très dangereuses ; *The humans*, de Mirage, une sorte de *Lemmings* en jeu de plates-formes ; et enfin *Cool spot*, de Virgin, un jeu de plates-formes qui vous permet de contrôler une sorte de smarties qui doit sauver ses copains. En plus, tous les bénéfices tirés de la vente de Help iront à des organismes de charité pour aider les enfants en difficulté. Comment se faire méga plaisir en aidant les autres, voilà une initiative qui a du bon. Bravo à Acclaim et à tous les éditeurs qui ont participé à l'élaboration de cette compil.

Les lecteurs CD plus chers

Alors que le prix du tabac et de l'essence viennent d'augmenter, suite aux nouvelles taxes, saviez-vous que depuis le 1er janvier, la taxe européenne applicable sur les lecteurs CD-Rom vient d'augmenter de 10%. En effet, nos bons vieux lecteurs CD-Rom viennent de passer de la catégorie "périphériques d'ordinateurs" à la catégorie "biens de consommation électronique" pour la simple raison qu'ils permettent d'écouter des CD-audio.

Support Tél: (16) 42.09.05.15
Tous les jours de 8H30 à 20H30.

France-Festival-Distribution

Minitel: 3615 FFD
FAX: (16) 42.76.18.70.

Votre plus vaste choix d'exclusivités toutes en français pour que vous puissiez encore mieux vivre votre passion Amiga!!!

Notre nouveau support téléphonique est désormais GRATUIT POUR TOUS: Laissez simplement vos coordonnées avec brièvement le motif de votre appel sur notre centrale d'accueil au **(16) 42.09.05.15** et nous nous chargeons de vous affecter l'un de nos techniciens qui correspond le mieux à votre demande et qui vous rappelle dans la journée à nos frais! C'est ainsi pour vous totalement **terminé des pertes de temps** avec les lignes constament occupées et saturées, terminé les frais téléphoniques abusifs. F.F.D se charge désormais de tout pour que vous viviez plus sereinement votre passion Amiga!!!

CRÉER — MAÎTRISER — DÉCOUVRIR

Nous vous proposons ici nos meilleurs outils destinés à vous faciliter votre travail de création de vos très nombreux domaines y compris là où vous ne pensiez pas y trouver l'Amiga!

◆ **HiSoft Basic 2.5 VF:** Le plus complet et puissant des compilateurs Basic Amiga en français pour absolument tout Amiga: 1190 FF.

◆ **OctaMED Pro 6.0 VF:** "Un degré de productivité rarement atteint par un soft de musique sur Amiga" (test Dream). Prix 690 FF seul ou bien ensemble avec Aura VF: 1590 FF.

◆ **Kit C VF:** Tout le nécessaire pour débuter efficacement en C sur 10 disks tous en français et contenant nos VF intégrales du C-Manuel, des compilateurs et de tous les exemples. 500 FF.

◆ **GoldEd 3.3 VF:** L'éditeur de texte mondialement reconnu pour sa flexibilité à toute épreuve qui vous assistera dans tous les domaines de votre créativité: Programmation, PAO, Impressions de lettres, rapports, thèses. etc.. 300 FF.

◆ **Kit PasTEX VF:** Le traitement de texte scientifique au complet et prêt à l'emploi sur 10 disquettes toutes en VF. Idéal aussi bien pour les tableaux, formules que pour l'impression de simples lettres ou de mémoires complets! Grâce à la vectorisation l'impression est absolument parfaite quelque soit l'imprimante utilisée!...500 FF.

◆ **Kit P.C.Q VF:** Le compilateur Pascal tout en français et pour tout Amiga. Prix:..250 FF.

◆ **M.U.I VF:** Le générateur d'interface graphique le plus complet et puissant sur Amiga. Sur 5 disquettes toutes en VF:..400 FF.

◆ **TexPlus Pro 2.5 VF:** Le traitement de texte ultra performant: formatage, publipostages, compatible Tex. Pour WB2.0-3.0-3.1....250 FF.

◆ **Text-Image AGA VF:** Dessiner et afficher en 16 Millions de couleurs sans l'inconvenient de lourdeur du 24 bits!? C'est désormais possible grâce à cet astucieux mode de logiciels. 250 FF.

◆ **T.U.F 3.2 VF:** Le Traceur Universel de Fonctions. 1-2-3D, coniques, quadriques, calculs de suites, intégrales, dérivés et transformés de Fourier! Totalement multifenêtres et multitâches, c'est vraiment le plus complet et puissant traceur que vous pouvez trouver sur Amiga. 180 FF.

Des utilitaires ultra-puissants pour vous simplifier l'usage de l'Amiga et vous permettre une maîtrise plus rapide et plus efficace de tout l'ensemble de votre système!

◆ **Directory-Opus 5.2 VF:** Bien au delà du simple gestionnaire de fichiers, il sait remplacer complètement votre WB par un WB intelligent qui vous aide! Inouï et superbe! 690 FF.

◆ **DirWork 2.1 VF:** "Le plus puissant pour faciliter vraiment votre utilisation de l'Amiga" (test DReam). C'est le seul gestionnaire de fichiers que vous pouvez programmer exactement selon vos goûts et vos besoins. Prix: 690 FF.

◆ **Tech#1&Tech#2 VF:** Cours techniques sur la programmation des divers éléments des nouvelles bibliothèques (2.0/3.0) de l'Amiga. Extrêmement pédagogique avec exemples et tout intégralement en VF. Sur 2 disks: 180 FF.

◆ **Crthx 3.2 VF:** Le Top dans la correction orthographique Française avec 300 000 mots et conjugaisons des verbes. Tout Amiga: 180 FF.

◆ **C-Tutor VF:** Pour tout savoir sur la norme C-ANSI. Un ouvrage complet entièrement en français sur 300 pages avec aussi sa disquette d'exemples en VF. Tout Amiga: 300 FF TTC.

◆ **Comp. 3.2 VF:** Le Cours complets et intégralement en français sur le langage Arexx avec exemples associés et nombreuses extensions pour aller encore plus loin avec Arexx. 180 FF.

◆ **Tutoriel OctaMED VF:** Pour une maîtrise parfaite de la composition Musicale sur Amiga. Il vous prendra en main étape par étape pour à la composition de votre première musique!!! Le tout entièrement en français sur 3 disques+important manuel imprimé: 450 FF.

◆ **Diavolo 3.2 VF:** Le plus fiable et rapide des logiciels de sauvegarde sur Amiga. Fourni avec ses traductions complètes et exclusives à FFD dont notre élégante VF de l'ensemble de compactage X.P.K. Prix: 450 FF.

◆ **Carte AURA VF:** Maîtrisez la musique numérique de qualité CD HiFi grâce à la meilleure carte Audio 16 bits PCMCIA pour tout Amiga 1200 ou 600. AURA VF: 1240 FF. Ou ensemble avec OctaMED Pro 6 VF: 1590 FF.

Des logiciels complets qui vous apporteront l'accès à de nouveaux mondes si directement et si simplement avec votre Amiga que vous ne pourrez même plus vous en passer!!!

◆ **PCTask3.12 VF:** Le plus rapide et fiable des émulateurs PC pour tout Amiga. A vous tous les logiciels sous MSDos et Windows sans aucune extension ni modification matérielle de votre Amiga. Pour tout Amiga. Prix:...990 FF.

◆ **Art&Frontières VF:** Plus de 20 ensembles fractals accessibles par simples clics. Obtenues grâce à de nouvelles formules exclusives, ce sont les plus belles et fantastiques fractales que la science ait pu découvrir à ce jour. Nommées MandelBrot Bullés, Feuillus ou Orchidés, elles vont jusqu'à renouveller totalement le genre!!! Bien plus riche qu'un simple jeu et accessible à partir de 8 ans, Art&Frontières vous garantit des centaines d'heures de fascinantes et splendides découvertes. Pour Amiga 1200 ou 4000...350 FF.

◆ **BigPlanet AGA VF:** Mappez vos images sur de très belles sphères et donnez leur ainsi le goût des croissants de lunes!!! Prévisualisation des effets spéciaux avec réglage en temps réel des rayons et des angles de rotation de la source lumineuse ou des images mappées jusqu'aux très hautes résolutions et 16 Millions de couleurs!!! Pour tout Amiga 1200 ou 4000 au prix de...180FF.

◆ **PovRay 2.2 VF:** Découvrez le monde du Ray-Tracing et des images de synthèse. C'est désormais très facile avec notre énorme VF de PovRay entièrement prête à l'emploi...300 FF.

◆ **AFont 4.12 VF:** Idéal pour éditer toutes vos fontes Amiga et même PC et réaliser dessus tous les effets spéciaux dont vous rêviez comme la rotation d'un caractère, la mise en italique variable, l'accentuation, l'importation d'images externes etc. AFont est l'éditeur de fonte universel sur Amiga: 150 FF.

◆ **ABC de l'Amiga:** Découvrez tous les termes informatiques dont vous pourriez avoir besoin lors de votre utilisation de l'Amiga. Cet ABC réalisé par nos traducteurs se veut être un véritable dictionnaire Multi-Média Anglais-Français avec illustrations et explications alphabétiques.180 FF.

✻ DIRECTORY-OPUS 5.2 VF ✻

❒ **"Un énorme progrès dans le domaine des gestionnaires de fichiers sur Amiga. Du grand art." Test Dream de Janvier 96. "Une grande réussite qui vous ravira par sa puissance": AmigaNews.**
❒ **Décuple totalement votre WB en aliant les fonctions graphiques du WB aux automatismes uniques de DirOpus!**
❒ **Totalement multifénetre et multitâche à un point tel que vous pouvez le reconfigurer tout en continuant à l'utiliser!**
❒ **VF 5.2 complète et seule version qui soit compatible avec la configuration française du WB. La version anglaise 5.11 ne fonctionnant pas correctement en France. Exigez notre VF 5.2 avec 2 disquettes, manuels et configurations français. 690 FF.**

✻ OCTAMED PRO 6.0 VF ✻

❒ **Le plus célèbre et sérieux logiciel séquenceur de Musique sur Amiga. Pour tout Amiga WB 2.0 ou 3.0.**
❒ **Nouvelle version 6 apportant une productivité et une flexibilité sans égal ainsi que les modes Audio 16 bits.**
❒ **Conception modulaire autorisant enfin de véritables orchestrations. Gestion jusqu'à 8 voies et 64 canaux Midi!**
❒ **Support complet des cartes Audio 16 bits AURA et Toccata et de leur format MAUD et AIFF. Support des compressions XPK et des format PC RIFF et WAVE.**
❒ **VF complète au prix de 690 FF TTC seul ou bien offre combinée avec AURA VF: 1590FF TTC (+ gestion).**

✻ HISOFT-BASIC 2.5 VF ✻

❒ **Le plus sérieux et fiable des Basic pour tout Amiga.**
❒ **Le seul véritablement compatible avec la norme Basic vous assurant l'accès aux Basic des autres machines tel le QuickBasic de MicroSoft sur PC / MAC.**
❒ **Traductions complètes avec manuels français, interface en VF, exemples en VF, aides en lignes VF.**
❒ **Nombreuses améliorations et corrections de toutes les erreurs et imperfections de la version anglaise 2.0.**
❒ **Compatible avec tout modèle d'Amiga. Pour seulement 1190 FF TTC ne donnez plus de limite à votre créativité!!!**

✻ MODEM TUTORIEL 1.0 VF ✻

❒ **Explications des divers types de Modems et normes de communications. Comment choisir et débuter dans cette jungle? Traduction de toutes les commandes Hayes.**
❒ **Toutes les astuces pour vous connecter à un autre modem sans passer par un BBS! Comment améliorer la qualité de votre ligne télécom en cas d'erreurs!**
❒ **Offert gratuitement avec ce tutoriel toutes nos VF des meilleurs logiciels de communications actuels: Term VF, NComm VF, Emulateurs Minitel VF.**
❒ **Tutoriel indispensable si vous envisagez d'acquérir un modem ou pour l'exploiter à fond. Prix: 180 FF.**

GESTION Obligatoire: 40 FF | Option Recommandé: +30 FF Option EuroCheque: +50 FF | Option Prioritaire d'Urgence: +100 FF

France-Festival-Distribution; *3 Rue A. France 13220 Châteauneuf-les-Martigues Tél de 8H30 à 20H30: 42.09.05.15 FAX 24H/24: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD*

AMIE LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

11 ans d'expérience

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200F
1002	A500	1 Mo	Sans horloge (s'accouple A1001	490F
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890F
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490F
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	300F
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	300F
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	400F

EXTENSION MEMOIRE pour A 1200

Avec horloge et support capot.

1008	0 Mo	32 bits	Sans capot	590F
1009	2 Mo	32 bits	Sans capot	1290F
1010	4 Mo	32 bits	Sans capot	1590F
1011	8 Mo	32 bits	Sans capot	2490F

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200

Avec horloge, MMU et support capro.

1012	28 Mhz	0 Mo		790F
1013	28 Mhz	4 Mo		1690F
1014	28 Mhz	8 Mo		2590F
1015	42 Mhz	0 Mo		1190F
1016	42 Mhz	4 Mo		2090F
1017	42 Mhz	8 Mo		2990F

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	350F
1020	externe	Tous	1,76Mo	790F
1021	interne	A500	880Ko	320F
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	340F
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	690F
1024	interne	A2000	880Ko	380F

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

	Boîtier vide	Okc RAM	
1025	A 600 A1200	0Ko	840F
1026	340 Mo	0Ko RAM	1790F
1027	420 Mo	0Ko RAM	1890F
1028	520 Mo	0Ko RAM	1990F

DISQUE DUR INTERNE 2"1/2 pour A 600/1200

Livré avec câbles et disquette d'installation

1029	60 Mo	<17ms		890F
1030	80 Mo	<17ms		990F
1031	120 Mo	<17ms		1490F
1032	170 Mo	<17ms		1790F

DISQUE DUR INTERNE 3"1/2 pour A 1200

Livré avec câbles et disquette d'installation

1033	540 Mo	<13ms		1100F
1034	640 Mo	<13ms		1290F
1035	820 Mo	<13ms		1390F
1036	1 Go	<13ms		1790F

DISQUE DUR EXTERNE 3"1/2

Sur port PCMCIA Overdrive 1040

1037	540 Mo	<13ms		1290F
1038	640 Mo	<13ms		1490F
1039	820 Mo	<13ms		1590F
1040	1 Go	<13ms		2190F

Tous nos jeux sont PAL et modifiables sans prises. Offres valables dans la limite des stocks disponibles

OCCASIONS

Photo non contractuelle

Amigo 500	700F	Moniteur 1083S	800F
Amigo 500+	800F	Moniteur 1085S	800F
Amigo 600	900F	Moniteur 1084S	1000F
Amigo 2000	1500F	Moniteur SVGA	1000F
Amigo-1200	1800F	Imprimante à partir de	300F
Amigo CD32	900F	Lecteur externe	250F

MULTIMEDIA

LECTEUR CD-ROM

Livré avec interface et driver (sauf indication)

Emulation CD32 - CD audio

2001	X2 vit.	interne	A 4000	SCSI sans interface avec driver	1290F
2002	X4 vit.	interne	A 4000	SCSI avec interface SQUIREL	1690F
2003	X2 vit.	externe	A 600/1200	SCSI avec interface SQUIREL	1690F
2004	X4 vit.	externe	A 600/1200	IDE boîtier OVERDRIVE PCMCIA	2290F
2005	X4 vit.	externe	A 600/1200	IDE boîtier RANDYNOW	1990F
2012	X2 vit.	externe	A 500	IDE boîtier RANDYNOW	1490F
2013	X4 vit.	externe	A 500	avec interface	2390F
2014	X2 vit.	externe	A 600/1200	IDE boîtier RANDYNOW interface ATAPI	1190F
2015	X4 vit.	externe	A 600/1200		1990F
2016	X2 vit.	interne	A 4000	IDE sans interface avec driver	990F
2017	X4 vit.	interne	A 4000		1790F

INTERFACE

2007	SQUIREL	PCMCIA 600/1200	SCSI	490F
2008	RANDY1	1200/600	IDE	390F
2101	RANDY5	500	IDE	840F

ROM 3.1+AMIGA DOS

2009	pour A500/2000	720F
2010	pour A-600	780F
2011	pour A1200	780F

VIDEO

1050	Genlock Minigen	790F
1051	Genlock Camposite	1790F
1052	Genlock Y/C	2790F

SON

1053	Interface MIDI	200F
1054	Megalosound	390F
1055	Digital AURA	890

MONITEURS

1056	1085S	1290F
1057	Multiscan	2290F
1058	SVGA 14"	1590F

GRAPHIQUE

1059	Scanner 64 TG	690F
1060	Scanner 256 TG	990F
1061	Scanner coul.	2490F

IMPRIMANTES

1062	BJ 30 mono	1490F
1063	BJC 70 coul.	2490F
1064	BJC 600 coul.	2990F

DIGITALISEUR

1065	VIDI 12	590F
1066	VIDI 24 RT New	1290F
1067	VIDI 24 RT Pro	1890F

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99F
1069	Souris 300 dpi.	120F
1070	Souris 400 dpi.	160F
1071	Souris optique	220F
1072	Crayon souris	300F
1074	Trackball	350F
1074	Multistandard 500	200F
1075	Multistandard 600	260F
1076	Commut. joy/souris	200F
1077	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

1078	Peritel	90F
1079	Midi	70F
1080	Nul modem	90F
1081	Minitel	90F
1082	Disque dur 2"1/2	60F
1083	Disque dur 2"1/2	70F
1084	Prolongation joystick	60F
1085	Imprimante	90F
1086	Adaptateur multisync	150F
1087	Adaptateur peritel 1083	150F

NOUVEAU POUR A1200

Carte accélératrice BLIZZARD

1230 IV 50 Mo 68030	1490F	Interface SCSI	890F
1260 I 50 Mo 68060	4490F	Interface SCSI	890F

Lecteur ZIP SCSI

IOMEGA 100	1790F
IOMEGA 100 + SQUIREL	2190F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

D PAINT V	690F
BRILLANCE 20	490F
CALIGARI 24	490F
ART DEPART MENT	990F
SCENARI ANIMATOR	590F
PHOTOGENICS	490F

VIDEO

SCALA MM 400	1990F
SCALA MM 211	790F
SCALA VIDEO TITLE	199F
VIDEO DIRECTOR	790F
CINEMORPH	290F
BROADCAST TITLER	690F

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250F
FINAL COPY 2	390F
PROWRITE 3.3	240F
PROCALC	1490F

MUSIQUE

BARS AND PIPES Jr	990F
BARS AND PIPES PRO	2490F
DELUXE MUSIC CONST.	1090F
SUPER JAM	690F

CD-ROM domaine public

à 99F

AMINET 6
AMINET 7
CD PD 3
CD PD 4
DEMO COLL 1
AMIGA FD INSIDE
ANIMATIC
DEUTCH ED. 2
GATEWAY I
GIGANTIC
FONTS CD
CLIP ART CD
MAGNA MEDIA 1
MAGNA MEDIA 2
GIGA PD V. 3.0
MEATING PEARLS 1
MEATING PEARLS 2
BUSEN 1, 2 OU 3
PLEASURE 1, 2 OU 3
DEUTSCH 1
DEMOMANIA
CLIPTOMANIA

à partir de 199F

L'/ RE CONTAMINATION V 2
CAM CD
AMOS PD CD 1
AMOS PD CD 2
AMUC 1
ANIMATIONS
ASSASSINS CD
BC MODS & SOUNDS
DA CAPO
LOCK N' LOAD
NETWORK
PD SOFTHOTTEST 4
PD SOFTHOTTEST 5
RAYTRACING 1
RAYTRACING 2
TOP 100 GAME
WORLD OF AMIGA
WORLD OF A1200
MAXIM MUSIC
ZOOM
WORLD OF GIF
WORLD OF VIDEO
WORLD OF CLIPART

à partir de 249F

GOLD FISH 1
GOLD FISH 2
MEGA DEMO COLL 1
MULTIMEDIA TOOL KIT 2
PHOTOTUITE
LIGHT WAWE ENH.
SOUNDS TERRIFICS
ULTIMATE MOD. COLL.
VISIONS
EROTIX COLL. 1
PLAIN BROWN WRAPPER
UPD GOLD
TEN ON TEN
IMAGIN CD
LIGHTROM 1
LIGHTROM 2

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par 2,80F	Par 2,70F	Par 2,50F	Par 2,30F
	10	50	100	300
3"1/2 DF HD	10 2,90F	50 2,80F	100 2,60F	300 2,40F

RACHAT COMPTANT

Nous reprenans comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20

Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

A retourner à **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom
Adresse
Code Postal . . . Ville
Tel . . . Mon ordinateur

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : pour 30F l'imprimante 150F par colis/C à 75F en

Désignation ou réf	Qté	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE Date Signature

QUICKI SOFTS

AMIE AMIGA

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
M° REPUBLIQUE
✆ **(1) 43 57 48 20**
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h à 19h

PROMOTION LECTEUR CD-ROM

Pour tout achat d'un lecteur CD-ROM, AMIE vous offre une réduction de 30% sur l'achat de 10 CD-ROM D.P durant 6 mois !

AMIGA 1200

+ Pack MAGIC

REPRISE DE VOTRE ANCIEN AMIGA

3190F

Processeur MC **680020/14 Mhz**
Mémoire **2 Mo**
Lecteur 3" 1/2 880 Ko
Système d'exploitation **OS 3-1**

OPTION DD	
DD 170 Mo + SCALLA	**3990F**
Disque Dur 820 Mo	**4490F**
Disque Dur 1 Go	**4790F**

+ PACK MAGIC

- Digita Wordworth 45E
- Digita organiser 1.1
- Personnal paint 6.4
- Turbo Calc 3.5
- Digita print manager 1.2 SE
- Digita Datastore 1.1
- Photogenies 1.2 SE
- Pinball Mania
- Whizz

CREDIT GRATUIT 4 Mois après acceptation de crédit

AMIGA 4000

+SCALLA MM 300

Processeur **68040/25 Mhz**
Mémoire **RAM 2 Mo**
Mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**
Lecteur 3" 1/2 1,76 Mo
Controleur DD IDE + SCSI
Disque Dur **1 Go** SCSI

18900F

OPTION MEMOIRE	
2 Mo+4 Mo+SCALLA	**18900F**
2 Mo + 8 Mo	**19700F**
2 Mo + 12 Mo	**20500F**
2 Mo + 16 Mo	**21300F**

+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA

VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OFFRE PERIPHERIQUES A PRIX DISCOUNT

LES BASICS DE L'AMIGA

*Prix discount uniquement avec l'achat d'un ordinateur **AMIGA 1200 ou 4000**

AMIGA 1200

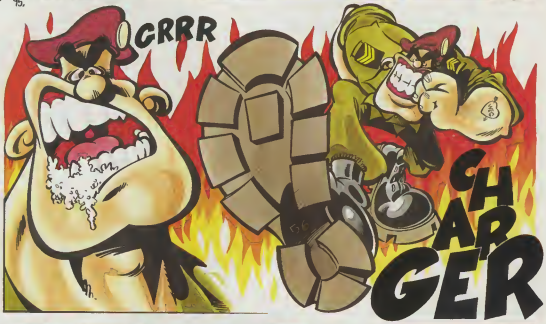
Moniteur Multisync.	2290F	**2150F**
Lecteur externe 880 Ko	350F	**320F**
Extension 4 Mo	1590F	**1390F**
Carte accélératrice 28 Mhz 4 Mo	2090F	**1850F**
Carte accélératrice 42 Mhz 4 Mo	2390F	**2150F**
CD ROM 2 Vitesse ATAPI	1190F	**970F**
CD ROM 4 Vitesse ATAPI	1990F	**1670F**

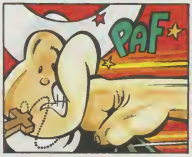
AMIGA 4000

Moniteur Multisync.	2290F	**2100F**
Lecteur interne 1,76 Mo	790F	**620F**
Carte graphique PICASSO II 1 Mo	2490F	**2190F**
Carte accélératrice CYBERSTORM 68060 0Mo	7590F	**6690F**
CD ROM SCSI 2 Vitesse	1290F	**1090F**
CD ROM SCSI 4 Vitesse	1990F	**1690F**
Carte CYBERVISION 64 4 Mo	2990F	**2490F**

DIÉNBIÉN FOU-FOU CONTRE L'HOMME CHAUVE-SOURIS

UNE HISTOIRE NON PAS INVENTÉE, MAIS ADAPTÉE ET DESSINÉE PAR: KARPON '85.





BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Achetez à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux au d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :
- lorsque vous achetez directement en bautique présentez le magazine lors de votre achat ;
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envai et de gestion). Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 29 février, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

• Agmo
10 % de réduction sur le geolock fusion (PAL).
Agmo, 42, rue Raymond Marcheron, 92120 Vanves, tél : (1) 46 48 94 95.

• Alma diffusion
Pour 10 disquettes achetées, 1 disquette vous est offerte.
Alma diffusion, 7 allée Boufflers, BP 8575, 64185 Bayonne, tél : (16) 59 25 61 20.

• Amie
Pour l'achat d'un lecteur CD-Rom, Amie vous offre uoe réduction de 30 % sur l'achat de 10 CD-Rom DP dans un délai de 6 mois.
Amie, 11, Bld Voltaire, 75011 Paris, tél :(1) 43 57 48 20.

• Axiom computer
Réduction de 3 % sur tout le magasin à tous les lecteurs de Dream.
Axiom computet, 3, avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles. tél : (1) 39 68 33 80.

• Cuda informatique
Pour l'achat d'un lecteur CD-Rom, 3 CD offerts.
ImageVision à 749 francs au lieu de 1099 francs.
10 % de réduction sur la nouvelle interface SCSI pour les cartes M-Tec 68030.
10 % de réduction sur ProGrab 24 RT Plus.
RandyRom le CD-Rom quadruple vitesse pour A1200 au prix de 1690 francs.
Cuda informatique, 31, rue Trévise, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

• Dream games
Pour toute inscription au club durant le mois de décembre, 3 démos jouables parmi les suivantes : Alien breed 3D AGA, Gloom AGA, Odyssey, Speris legacy, Time keepers, Tiny troops (pas A500) et Virocop.
Dream games, 9 rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique. Tél : (19 32) 69 22 65 46.

• Editions Adfi
20 % de réduction sur le premier article de votre prochaine commande.
Offre valable sur toute les créations ou exclusivité des Editions Adfi (voir publicité).
Editions Adfi, résidence Les cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. tél : (16) 73 93 77 31.

• Fds
Pour l'achat de 3 CD-Rom : 10 % de réduction sur le troisième.
Pour l'achat d'une carte Blizzard 1230-IV, le coprocesseur 50 Mhz est à 590 francs au lieu de 790 francs.
1 disquette DP gratuite pour 8 achetées.
3 disquettes DP gratuites pour 15 achetées.
Fds, BP 134, 59 453 Lys Lez Lanooy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

• France festival distribution
Magic-user-interface, l'interface indispensable VF complète et enregistrée au prix de 380 francs au lieu de 400 francs.
Kit Pas tex VF, le seul traitement de textes scientifique sur Amiga au complet sur 10 disquettes : 460 francs au lieu de 500 francs.
Participez aux plus grands tournois avec le jeu Tennis cup II en VF pour tout Amiga, soat prix est de 200 francs.
N'oubliez pas les frais d'eavoi et de gestion.
Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 42 09 05 15.

• Final DP
1 disquette gratuite pour 4 facturées.
3 disquettes gratuites pour 10 disks facturées.
7 disquettes gratuites pour 20 disks facturées.
Offre spéciale : notre catalogue est envoyé gratuitement avec chaque commande de plus de 4 disquettes.
Final DP, 159, rue Voltaire, BP 202, 59334 Tourcoing Cédex. Tél : (16) 20 03 62 72.

• Génération micro
Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, contactez-nous ! (nous vous rachetons tout comptant).
Génération micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél : (1) 43 21 76 91.

• Ifa
Pour 10 disquettes commandées, 2 disquettes gratuites.
Ifa, 11, rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél : (16) 27 67 77 67.

• Jessico
Pour plus de 400 francs d'achats facturés, 1 tapis souris ou 1 disquette démo offerte.
Pour plus de 600 francs d'achats facturés, 1 tapis souris + 1 jeu Amiga offerts.
Attention, les frais de port ne sont pas inclus !
Jessico, 130, Bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

• Orion
Super offre sur le Maestro pro Midi kit à 1440 francs au lieu de 1490 francs, comprenant : 1 clavier Midi complet MK6961, 1 interface Midi Pro, 2 câbles Midi, 1 logiciel séquenceur pro music X 2.0.
Le CD Aminet #10 à un prix exceptionnel de 69 francs !
Le super hit de la rentrée, Breathless au prix de 245 francs !
1 CD gratuit pour l'achat d'un lecteur de CD-Rom.
Le nouveau Blitz basic 2.1 en version française au prix de 420 francs.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon cédex, tél : (1) 33 82 67 65.

• Micro games
1 jeu surprise vous sera offert avec l'abonnement.
Micro games, 7, rue Foltz, BP 123, 90000 Belfort. Tél : 84 21 81 10.

• Phoenix DP
10 % de réduction sur les CD pour Amiga hors promotion.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

• Premier mail order
Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.
Premier mail order, 9-10 Capricurn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

• SL diffusion
Opération envoie gratuitement des Amiga 1200 au mois de février !
Pour tout achat d'un Amiga 1200, nous vous offrons les frais de port.
Expédition à votre domicile en 24/48 h par transporteur express.
Pour chaque lecteur de CD-Rom acheté, 1 Aminet offert.
SL diffusion, 6, rue d'Obernai, 67300 Strasbourg Schiltigheim, tél : (16) 88 62 20 94.

• Turtle bay direct
Pour tout achat supérieur à 500 francs, 1 pack de jeu vous sera offert.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 41, Alma diffusion p. 2, 3, Amie p.16, 17, Amiga market p. 85, Axiom p. 35, Cuda p. 88, Digital precision p. 67, Ffs p. 67, Fds p. 47, 65, Ffd p. 15, Final DP p. 55, Gen micro p. 7, Ifa p. 22, 23, Jessico p. 43, Micro games p. 65, Micro market p.67, Mig p. 13, Orion p. 31, 37, Phoenix p. 35, Posse Press p. 67, Premier mail p. 45, Réseau A+ p. 9, SI diffusion p. 29, Turtle bay p. 48, 49.

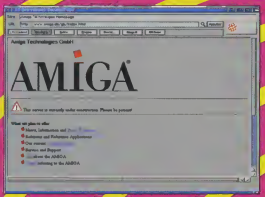
PUBLICITÉ

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Amiga Web, les adresses essentielles

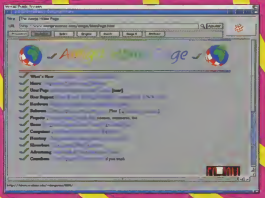
Depuis le temps que l'on vous parle d'Internet dans Dream, nous avons pensé à recenser les pages incontournables pour tout Amigafan. Loin de nous l'idée d'une liste exhaustive, voici seulement les plus intéressantes et/ou amusantes à fréquenter.

http://www.amiga.de/



A tout seigneur, tout honneur, commençons par la page d'Amiga Technologies. Bien qu'encore en développement, cette page vous donnera les dernières informations sur l'Amiga, les annonces officielles de nouveaux produits, etc.

http://www.omnipresence.com/amiga/MainPage.html

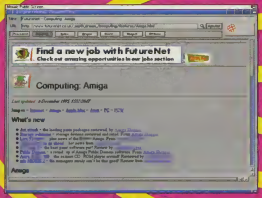


Cette page est réalisée par les auteurs d'*Amiga Mosaic*. On y trouve également pas mal d'informations intéressantes, des liens vers d'autres serveurs Web en rapport avec l'Amiga, ainsi que tous les derniers numéros d'*AmigaReport* lisibles directement depuis *Mosaic*.

http://www.cucug.org/amiga.html

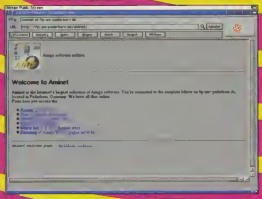
L'Amiga Web directory, c'est un peu le point de départ de toute exploration du Web version Amiga. Des dizaines de liens vers les pages de sociétés (revendeurs, éditeurs, fabricants...), de programmeurs du domaine public, de magazines à travers le monde...

http://www.futurenet.co.uk/menutest.html



Depuis longtemps, notre confrère britannique *Amiga Format* est la référence mondiale en matière de presse Amiga (malgré une certaines baisse de tonus depuis quelques mois). Retrouvez ici son serveur Web, ainsi que ceux de tous les autres titres de future publishing : *Amiga Shopper*, *.Net*, *Edge*, et d'autres titres dédiés à l'Atari et au PC.

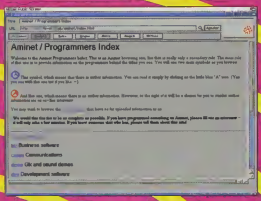
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/



Ce site est un miroir Aminet situé au Danemark. Il est l'un des rares à proposer un accès à Aminet par

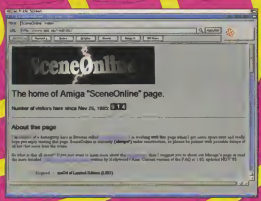
le Web (mais cette pratique a tendance à se généraliser). Le miroir est complet, et un outil de recherche parmi les milliers de fichiers disponibles est proposé.

http://www.fleveL.co.uk/aminet/index.html



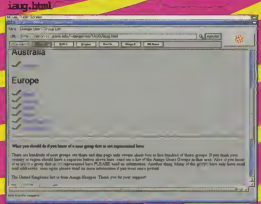
Et puisque l'on parle d'Aminet, restons-y : cette page vous permettra d'entrer directement en contact avec (presque) tous les auteurs des logiciels d'Aminet. C'est une véritable base de données chaque jour un peu plus complète.

http://www.abc.se/~m9182/



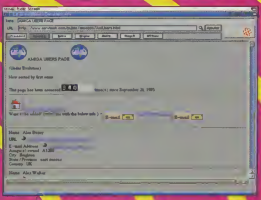
Si vous êtes plutôt branché démos, ne manquez pas la page SceneOnLine. Située en Suède, elle renferme tous les derniers potins de la scène Amiga, des tests des dernières démos, ainsi que des liens vers les pages de nombreux groupes de "démomakers" Amiga.

http://falcon.cc.ukans.edu/~dangerm/DUG/iaug.html



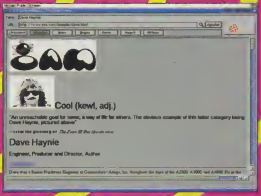
Quand on a un modem, on n'est jamais réellement seul. Même si vous habitez dans le plus petit hameau de France, perdu au beau milieu de la campagne bernicharde, cette page peut vous aider : elle contient les adresses postales et électroniques de la plupart des groupes d'utilisateurs Amiga à travers le monde.

http://www.servtech.com/public/ami4000/AmiUsers.html



Dans le même ordre d'idée, en voici une sympathique pour ceux qui recherchent des contacts : la page des utilisateurs Amiga permet à toute personne possédant un Amiga d'y inscrire ses coordonnées, soit pour la gloire, soit pour être un jour contacté par un petit copain pas trop éloigné.

http://www.lan.com/people/dave.html



Celle-là est juste pour le fun : si vous désirez en savoir plus sur l'une des légendes encore vivantes de l'Amiga, j'ai nommé l'ex-ingénieur de chez Commodore Dave Haynie, voici une page qui vous raconte sa vie et son œuvre.

Steph

LES MEILLEURS

Vente sur place et par correspondance

La sélection des meilleurs logiciels Freeware et Shareware

3615 IFA 3614

AM 839 - NEBULA : combat de vaisseaux spacieux en 3D sur une planète hostile.
AM 840 - DRIVING MANIACS : une des meilleures courses de voitures en 3D.
AM 841 - SUPER SKIDA CHALLENGE : jeu de simulation de course de voitures.
AM 842 - REVES EN 16 MILLIONS : images 16 millions de couleurs des plus belles voitures
AM 844 - SINOPE démo : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 845 - TIQ : compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
AM 848 - NAVY SLIDE : compilation d'images IFF en noir et blanc concernant le marine.
AM 847 - BEATLES MANIA : compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
AM 848 - LA BOITE A OUTIL : doc francisée de Virus Chzckers, Reiokick, Dcopy
AM 851 - COCKTAIL : base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
AM 852 - ENGLISH VOCAB MEMORY : apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
AM 853 - OPTIMDISK II : près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
AM 854 - SUPER CRASH : un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
AM 856 - YAMOS : un jeu de Yahtzee entièrement en Français.
AM 858 - TO THE DEATH : jeu de combat, graphismes agréables, souplesse, etc... Superbe.
AM 859 - MANGAD SLIDE SHOW : compilation d'excellentes images surréalistes.
AM 860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY : on peut appeler ça une super giga mégademo.
AM 861 - FES BASIC : language de programmation basic complet et très performant.
AM 862 - JOEY THE WORM : un excellent jeu de réflexion
AM 864 - TETRIS PRO : c'e st peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
AM 885 - ICE RUNNER : jeu d'arcade du style jeu d'échelles d'une qualité professinnelle.
AM 858 - PROBOARD v1.1b : logiciel de création de schémas électroniques.
AM 867A et 867B - CYBERTECHCORPORATION : superbe jeu d'action.
AM 868 - MOTOS SLIDE 1 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 889 - MOTOS SLIDE 2 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 870 - MOTOS SLIDE 3 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 871 - MOTOS SLIDE 4 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 872 - MOTOS SLIDE 5 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 875 - DATA INDEX PRO v3.31 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 876 - POPEYE : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2 : jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
AM 878A et 878B - START OF THE ART : plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
AM 879 - NIHON SEI 1 : compilation de dessins érotiques.
AM 880 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 881 - NIHON SEI 3 : compilation de dessins érotiques.
AM 882 - NIHON SEI 4 : compilation de dessins érotiques.
AM 883 - NIHON SEI 5 : compilation de dessins érotiques.
AM 884A et 884B - NIHON SEI FINAL : compilation de dessins érotiques.
AM 885A et 885B - CLAUDIA SLIDE : collection d'images de Claudia Schieffer.
AM 896 - THE SHEPHERD : jeu dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
AM 897 - RELOCKICK v1.42 : faire tourner les programmes prévus pour A500 sur A1200
AM 899 - CHEQUE MATE : logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
AM 904 - QUICK FILE : gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
AM 905 - THE PYRAMID GAME : excellent jeu de réflexion à voir absolument.
AM 906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2 : du tir et du sang à outrance.
AM 907 - ALIEN FRENZY : jeu de combat pour deux joueurs.
AM 909 - HYDROZONE : évitez les parois et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
AM 915 - ACCOUNT MASTER v2.12 : excellent logiciel de gestion de compte bancaire
AM 916 - LE PENDU : jeux éducatif du Pendu. En Français.
AM 917 - BAZZA RUNT : un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 920 - VIRUS WORK SHOP : détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
AM 921 - FORMS v1.04 : créez vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
AM 922 - CALORIE COUNTER DIARY v1.2: logiciel de diététique pour 600 et 1200.
AM 923 - TETRIS DUEL AGA : une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
AM 924 - AMIGANOID : un des meilleur casse brique jamais vu à ce jour sur Amiga.
AM 925 - TOADO : aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
AM 926 - GALAXY 93 : superbe shoot'em up d'une qualité et exceptionnelle.
AM 930 - DANGER MOUSE : vous êtes une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
AM 933 - GRAVITY FOECE 2 : beau jeu de combat spacial pour deux joueurs.
AM 934 - CITIZEN PRINT MANAGER : utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
AM 937 - SIRD CREATOR : Créez des images stéréogrammes.
AM 942 - TETRIX : un clône de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.
AM 944 - EVANGILE SELON ANDRE : éducatif théologique entièrement en Français.
AM 945 - XLIST v3.0 : vous permettra de gérer votre collection de s et de la classer
AM 946 - SEKA 32 PRO : permet de créer facilement des jeux d'aventure texte.
AM 947 - PANASONIC STUDIO : permet de titrer le maximum des imprimante Panasonic.
AM 948 - FRUIT MANIA : une vraie machine à sous sur votre Amiga.
AM 949 - MARTIAL SPIRIT : un excellent jeu de combat du type karaté. Pour 600 et 1200.
AM 950 - KARATE MASTER : un excellent jeu de simulation de karaté. Pour 600 et 1200
AM 951 - SANTA ETRUDOLPH : un excellent jeu d'arcade. Pour 600 et 1200.
AM 952 - THE GREAT GOLD GAME : dirigez un pe tit personnage en quête de caisses d'or.
AM 953 - MINE RUNNER : vous êtes un prisonnier qui doit échepper à ses gardiens.
AM 954 - ROKETZ : détruire le vaisseau de votre adversaire. Uniquement pour 1200.
AM 956 - NANOFLY : dans divers labyrinthes vous devrez collecter un maximum de bonus.
AM 958 - BUCKTOOTH BOB : jeu d'échelles dans lequel où incarnez un fou de la gâchette
AM 959 - HAPPY MONSTER : un superbe jeu de plateformes.
AM 960 - FISHY FISHY : vous incarnez un petit poisson qui doit manger les plus petits.
AM 961 - STICK MAN : voilà un jeux excellent jeu d'arcade pour les fumeurs...
AM 962 - PONG : simulation de ping-pong. Se joue à deux, avec 2 joysticks. 500 et 600
AM 963 - SUPER BATTLEZONE : combat d'engins de guerre en 3D. 600 et 1200
AM 964 - CASSINI v3.2 : offre de nombreuses informations sur les astres.
AM 965 - CTOOLS v7.0 : compacteurs, visualiseurs d'images, copieurs, etc... Pour 1200
AM 966 - ROBOPROGO : éducatif pour apprendre et réviser les tables de multiplications.
AM 967 - C.P.K.v2.2 : soft de ray-tracing basé sur la représentation de sphères. 600-1200
AM 968 - ISLANDS : une espèce de variante du jeu de Monopoly.
AM 969 - JINGLES 1 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 970 - JINGLES 2 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 971 - JINGLES 3 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 972 - THE LOST ORCREST : jeu dans le style de Gauntlet. 600 et 1200.
AM 974 - SPACE RESCUE : dirigez votre vaisseau dans réseau de cavernes tortueuses.
AM 975 - CHINA CHALLENGE : jeu de Mah Jong (dominos chinois).
AM 976 - PARADROID 2 : détruire les nombreux robots adverses.
AM 977 - PROTRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. 600 et 1200.
AM 978 - BRAINSTORM : un jeu de réflexion du style puzzle.
AM 979 - MAP DESIGNER 2.0A : créez facilement vos tableaux de jeux en Amos.
AM 980 - STARFIGHTER : vous devez éliminer un grand nombre de vaisseaux. 6000 et 1200
AM 981 - BACMAN : une nouvelle adaptation de Pacman en 256 couleurs. 1200 3mégas.
AM 982 - BENDISOFT : collection de cliparts. Le thème de ces clipparts est Noel.
AM 983 - TDM SLIDE SHOW MAKER : utilitaire qui permet la création de slide show.
AM 984 - EAT MINE : adaptation du célèbre Boulderdash. Uniquement 500
AM 985 - NIGHT MATH ATTACK : réviser les tables d'addition, soustraction, etc...
AM 987 - WEAPON MASTER : jeu de combat qui se déroule dans le Japon médiéval.
AM 988 - PUB DARTS : un bon jeu de fléchettes... Un excellente simulation...
AM 989 - EVIL DOOM : un clône de Dungeon Master, dans d'immenses tunnels. 500 et 1200.
AM 990A, 990B, 990C et 990D - KLONDIKE AGA 3 : excellent jeu de cartes. A1200.
AM 991 - TRICK OR TREAT : votre but est de détruire votre adversaire est l'abattre...
AM 992 - FRACAS : duel de robots armés de laser dans un manifique univers en 3D.
AM 993 - SPELLTRIS : jeu éducatif du style Tétris.
AM 994 - AUDIO MAGIC 7 : ripper de musiques, player de modules, convertisseur, etc...
AM 995 - MARBLES : un excellent jeu de réflexion à posséder absolument.
AM 996 - TRECK CARD SET : un nouveau set de cartes pour le jeu Klondike AGA .600, 1200.
AM 997 - ELLE CARD SET : un autre set de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
AM 998 - STAR WARS CARD SET : une autre série de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
AM 999 - THRUST DUEL : jeu de combat spatial pour deux joueurs en simultané.
AM 1000 - DELIGNITE PRINTER DRIVERS : drivers pour Canon BJ, HP Deskjet, Star, etc...
AM 1001 - AMIGA BRIDGE v1.0 : simulation de Bridge, réservé aux initiés.
AM 1002 - EROTIQUE PBL1 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1003 - EROTIQUE PBL4 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1004 - EROTIQUE PBL5 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1005 - EROTIQUE PBL6 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1006 - EROTIQUE PBL7 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1007 - EROTIQUE PBL8 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1008 - EROTIQUE PBL9 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1009 - EROTIQUE PBL10 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1010 - EROTIQUE PBL11 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1011 - EROTIQUE PBL13 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1012 - EROTIQUE PBL14 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1013 - EROTIQUE PBL15 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1014 - EROTIQUE PBL16 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1015 - EROTIQUE PBL17 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1016 - EROTIQUE PBL18 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1017 - EROTIQUE PBL19 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1018 - EROTIQUE PBL20 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1019 - BLACK WOMEN : images érotiques de superbes jeunes filles de couleur. 1méga
AM 1020 - BIG TOP 1 ALYSSA : collection d'images de jeunes filles aux gros seins.
AM 1021 - GFX-LAB v1.2 : logiciel de retouche d'image. Une dizaine d'effets spéciaux.
AM 1022 - VIDEOTRACKER 2 AGA : puissant créateur de démos. Plein de routines fournies.

LOGICIELS DP AMIGA

Catalogue Gratuit sur simple demande

15 Francs la disquette
10 Disquettes commandées = 2 Gratuites au choix

AM 1023 - Q-BIC : un clône réussi de Q-Bert. Un jeu à ne pas manquer!
AM 1024 - WIPE OUT : shoot'em up de qualité commerciale. A posséder absolument.
AM 1025 - LIKE A BODY : Slide show érotique de Madona. Images sont au format Gif.
AM 1026 - SPECIAL GROSSEINS : omages de jolies jeunes filles ayant de très gros seins
AM 1027 - FEARS : un clône de Doom. Vous avez le choix entre le pistolet, le carabine etc
AM 1028 - STAR BUSTER : casse briques dans lequel les bonus pleuvent de partout.
AM 1029 - SEXART SHOW#3 : collection d'images de filles à fortes poitrines.
AM 1030 - TECNOBALL : un des plus beaux casse briques du moment. A 1200
AM 1031A et 1031B - 9 FINGERS : démo de très bonne qualité. Un must dans le genre.
AM 1032 - SCION v3.13 : le logiciel idéal pour gérer l'arbr généalogique de votre famille.
AM 1033 - N BRASURE : un jeu de combat de chers qui se joue à deux. 500, 600
AM 1034 - HOT NUMBERS : un excellent jeu de réflexion. 600, 1200
AM 1035 - ZAXXON : shoot em up dans lequel vous serez confronté à une flotte spaciale
AM 1036 - APPLEJACK : diriger un petit personnage et collecter toutes les pommes. 1200
AM 1037 - OGI : un excellent jeu de plateformes. Collecter les fruits et divers bonus.
AM 1038 - DYNAMITE WARRIOR 2 : diriger un personnage poseur de bombes. 600, 1200
AM 1041A et 1041B - CHANEQUES : un excellent jeu dans le style du célèbre Lemmings.
AM 1042 - DYSK STIK v1.1 : utilitaire pour réaliser des étiquettes pour vos disquettes.
AM 1043 - JUNIOR ARTIST : logiciel de dessin et de coloriage pour les enfants en bas âge.
AM 1044 - KILL THE LITTLE DUDES : un bon jeu de plateformes et d'échelles.
AM 1045 - XENEX : pilotez une navette spaciale qui doit éviter de percuter les météorites
AM 1046 - COMPTE BANCAIRE : s'utilise comme une simple gestion de compte.
AM 1047 - BUDGET MENSUEL v1.0 : gestion de compte personnel. En Français.
AM 1048A et 1048B - PROJECT APOLLO : l'histoire du premier pas de l'homme sur la lune.
AM 1050 - QHM : un excellent jeu du style Pipemania. Nerfs fragiles, s'abstenir. 600, 1200
AM 1051 - CONWAR : Installez des pauses vaches sur votre adversaire. 600, 1200
AM 1052 - SUICIDE MACHINE : affrontez une horde d'animaux armés jusqu'aux dents.
AM 1053 - HARRY HADDOCK : un excellent jeu de plateformes. A voir absolument.
AM 1054 - SHANGAI 93 : une adaptation du célèbre jeu de Mahjong de bonne qualité.
AM 1055 - ROACH MOTEL : un bon jeu de plateformes bien réalisé, mais assez difficile.
AM 1056 - THE YAHZEE DISK : compilestion de six jeux de dés du type Yahtzee. 600, 1200
AM 1057 - ALIENOID : un très, très grend casse-briques. Absolumment superbe.
AM 1058 - JET STRIKE : une simulation d'avione et d'hélicoptères style jeu d'arcade.
AM 1063 - SCHELOBER MINI QUEST : un bon jeu du style Gauntlet.
AM 1065 - ACT OF WAR : un bon jeu de stratégie rappelant Syndicate et Dune 2.
AM 1066 - TRALLBOUND : jeu de rôle aventure en anglais assez facile à jouer. DISQUETTE
AM 1070 - CONFUZION : reconstituer le chemin d'une bombe sur le point d'exploser...
AM 1071A ET 1071B - STARVOID : un superbe jeu d'arcade inspiré de Star Wars. 600, 1200
AM 1072A ET 1072B - JINX : en excellent jeu qui se déroule dans un labyrinthe. 1200
AM 1075 - THE SWORD OF YIGG : jeu de rôle dans lequel vous incarnez un apprenti sorcier
AM 1076 - DIAGNOSTICS : pour faire un diagnostic complet de votre machine. 1200
AM 1077 - BLACKDAWN II : une bonne adaptation du célèbre jeu Dunjeon Master.
AM 1078 - INTENSE REBORN AGAIN : un bon shoot em up en scrolling vertical.
AM 1079 - LAST LAP : course de voitures. Rapidité et manie habilité assurée. 1200
AM 1080 - GLOOM : le meilleur des clônes du célèbre Doom sur PC.
AM 1082 - BOMBER 2000 : shoot em up dans le même genre que pseudo 3D.
AM 1083 - REVERSI 2 : une nouvelle adaptation du jeu d'Othello, très réussie. A voir.
AM 1084 - STELCHAIR GLADIATORS : beguarre à coup de clés à molettes et de massues.
AM 1086 - MASH : un bon jeu de ballistique. A voir absolument.
AM 1087 - AIR TAXI : une nouvelle optique du jeu de plateformes. Superbe. 1200
AM 1088 - TONY AND FRIENDS IN KELLOG'S LAND : un superbe jeu de plateformes. 1200
AM 1089 - SPRING TIME : quand un ressort a rendez-vous avec une croix... A voir.
AM 1090 - MR SHARK GOES RACING : nouvelle course de voitures vue de dessus, 1200
AM 1091 - PRONOS v1.0t : puissant logiciel de pronostic aux courses de chevaux.
AM 1092 - UDM v3.00 : permet créer facilement des disquettes système.
AM 1093 - ARTE MEGADEMO : une superbe mégadémo, plasma, zoom, scroll, etc...
AM 1095 - THE LAST TETRIS : une très bonne adaptation du jeu de Tétris.
AM 1096 - ZILLO : un casse briques hors du commun. Excellent mais difficile.
AM 1097 - TROOP JUGERNORT CHAPTER 1 : slide show relatant la vie de Sango-Ku.
AM 1098 - POKER MANIA : jeu de poker tel qu'on peut les trouver sur les bornes d'acade
AM 1099 - CHESS TUTOR v3.0 : permettra de vous initier au jeu des Echecs.
AM 1100 - BREAKING THE LAW : un jeu assez bizarre où vous devez tondre une pelouse,...
AM 1101 - TRANSLATOR 2 : traducteur de textes Anglais en fichiers texte Français.
AM 1102 - JIM LOST IN TIMES : un superbe jeu d'aventure entièrement en Français.
AM 1103 - KING FISHER : une base de données pour collectionneure de disquettes Fish.
AM 1104 - EGG SCRAMBLE : collecter un maximum d'oeufs dans un univers bizarre.
AM 1105 - SOUND THE SPACE CADET : un sympathique jeu d'échelles pour les enfants
AM 1107 - THE NEWERALD MINES IV : les nouvelles aventures de Bouldercash
AM 1108 - SUPER NIBBLY : un clône de Nibbler. Ne vous mordez pas la queue.
AM 1109 - ALIEN HUNTER : collecter clés et bonus pour atteidre les niveaux supérieurs.
AM 1110 - SUPER SMASHING TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. 600, 1200
AM 1111 - GEMZ : un bon jeu de réflexion du style puzzle. Dur, dur...
AM 1112 - JET SET WILLY 3 : collecter tous les trognons de pommes qui traînent de ci delà

AM 1113 - BOING3 : un jeu de plateformes absolument génial à voir absolument
AM 1114 - JUMP EM : un jeu de réflexion, très cartoon... Très beau, très fluide, un hit.
AM 1115 - PLOUF : Vous devez couler vos adversaires monté sur des bouées. Français.
AM 1116 - CLASSIC PUCMAN : un classique jeu de Pacman. Bonne réalisation.
AM 1117 - THE PUZZLE PITS 2 : un jeu de réflexion du type Sokoban vu de dessus. Génial.
AM 1118 - BOMB PAC : une nouvelle adaptation de Pacman, nettement améliorée. 1200
AM 1119 - ANGRAM : jeu de réflexion du style puzzle. Logiciel Français.
AM 1120 - SUPER ORANGE MAN : jeu de plateforme. Collecter des bonus. 1200
AM 1121 - CYBERSPERE : un fabuleux jeu de casse briques en version d'évaluation. 1200
AM 1122 - PUZZLE BALL : un excellent jeu de réflexion aux graphismes très sympa. 1200
AM 1123A et 1123B - MALEDICTION : jeu en 3D mapping, du style Ultima Underworld. 1200
AM 1124A et 1124B - MAD HOUSE INDIAN SPIRIT : jeu d'aventure bien ficelé. 1200
AM 1125 - BOMB : frayer un passage en détruisant les arbres, rochers, etc... 600, 1200
AM 1126 - MF TANK : Débusquez les tanks ennemis et détruisez les. Très rapide. 600, 1200
AM 1127 - STEP FIVE v1.1 : un très beau jeu de Tétris, réalisé par des Français. 1200
AM 1128 - SCAVENGE : jeu de tir qui se joue à deux joueurs. Enfermé dans un labyrinthe.
AM 1129 - GLASSBACK 2 : un excellent jeu d'échelles dans lequel vous êtes chargé de c
AM 1130 - POWER WALLS : un bon jeu de casse briques comme on les aime.
AM 1131 - SCHNEBITZ : un bon jeu de réflexion. Assez compliqué.
AM 1132 - POWER TETRIS : un bon clône de Tétris, possibilité de jouer à deux. 600, 1200
AM 1133A et 1133B - BLOX : un jeu de puzzle d'une qualité exceptionnalle.
AM 1134 - BREAKING BRICKS AGA : un très bon casse briques. 1200 + disque dur
AM 1137 - CRAZY CHALLENGE : une simulation sportive style cartoon. 600, 1200.
AM 1138 - XENOSTAR : clône d'Asteroid. Un classique remis au goût du jour.
AM 1139 - TOP HAT WILLY : encore un excellent jeu de plateformes. 600, 1200

Coup de folie sur les joysticks

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 15 Frs ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+25 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration : ..... / .....
Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

ADREAM FEV96

Vive l'informatiq

Au fil des années, plusieurs standards ont essayé de s'imposer sur le marché de la micro-informatique. Le chaos qui régnait du temps des 8 bits s'est peu à peu organisé : les plus faibles ont disparu, et les plus chanceux résistent tant bien que mal à l'envahisseur Pc. Non, ne me dites pas qu'il ne peut vraiment en rester qu'un ?

Le nouveau slogan de l'Amiga, qui ne cache pas un vibrant hommage à la trilogie de Robert Zemeckis, en dit long sur la volonté d'Escom et d'Amiga technologies d'imposer enfin l'Amiga comme une réelle alternative à ce qu'il est convenu d'appeler l'offre Wintel, entendez le couple Windows-Intel. Manfred Schmitt dans le rôle de l'éternel adolescent Marty McFly, c'est déjà assez rigolo en soi, mais ce bon gros Docteur Kittel déguisé en Elmett Brown, là, franchement, c'est carrément hilarant. Quoique... A la réflexion, le rôle du savant fou mais génial ne lui irait pas si mal, lui qui a offert à At le tout dernier gadget à la mode chez les branchés de la micro, la *BeBox* de Be technologies (l'avenir nous dira s'il avait une idée derrière la tête ou si c'était juste pour se faire plaisir). Mais après tout, pourquoi donc chercher à résister ? Si on laisse faire Bill Gates, dans moins de cinq ans, tout le monde aura un Pc chez lui. Finis les éternels problèmes d'incompatibilité ; finies aussi les hypocrites jérémiades des éditeurs qui doivent sans cesse adapter leurs logiciels d'un format à l'autre (un parfait alibi pour une politique de prix totalement irréaliste) ; finie enfin l'éternelle gué-guerre des adolescents pré-pubères, dont le concours favori n'est plus de savoir qui a la plus grosse zigoune et qui pisse le plus loin, mais bel et bien qui a le meilleur ordinateur et les plus beaux jeux... Désormais, nous vivrons dans un monde enfin unifié où chaque individu se fondra anonymement dans la masse, devenant partie intégrante d'un système parfait sur lequel Microsoft règnera en maître incontesté. Nous sommes en 1996, si je compte bien, ça fait 12 ans qu'on attend ça...

La BeBox.

Les irréductibles gaulois

Heureusement, il y en a que cette perspective effraie. Pour des raisons politiques, d'abord : laisser un monopole s'installer est toujours dangereux, c'est la porte ouverte à toutes sortes d'abus. Pour des raisons pratiques, aussi : on dira ce qu'on voudra, mais le format Pc est loin de satisfaire tout le monde, malgré l'incontestable progrès apporté par *Windows 95* par rapport aux versions précédentes. Alors on voit de nouveaux formats naître et mourir au fil du temps, chacun attaquant sur son propre créneau. Car le Pc, d'abord réservé aux applications de bureautique, est aujourd'hui multimédia, donc polyvalent. Et pour espérer avoir une chance de survivre face à cette polyvalence, aussi surfaite soit-elle, il faut se spécialiser et devenir le standard incontournable de sa spécialité : le point fort du Macintosh est la PAO et l'édition électronique, celui du *ST*, la musique, et celui de l'Amiga, la vidéo. Le revers de la médaille, c'est qu'une fois ainsi catalogué, il est très difficile d'être également crédible dans les autres domaines. Dans l'esprit du grand public, seul le Macintosh arrive tant bien que mal à être reconnu comme une véritable machine multimédia. Le *ST* reste un ordinateur pour musiciens, et l'Amiga une console de jeux bizarrement dotée d'un clavier et d'un lecteur de disquettes (nos abonnés, eux, savent bien qu'il n'en n'est rien).

Un peu d'histoire

Remontons un peu dans le temps. Oh, pas beaucoup, une dizaine d'années à peine suffira. Mais ces dix ans-là équivalent à 10 millions d'années sur l'échelle de l'évolution...

En ces temps reculés, c'était l'anarchie : des dizaines de marques co-existaient plus ou moins pacifiquement sur un marché à peine né. C'était le temps des *Oric*, des *Aquarius*, des *ZX81*, des *Alice 32*, des Thomson *TO-7* et autres *Exelvision*... Evidemment, il n'était surtout pas question de

ue libre!

compatibilité entre toutes ces machines, sauf en ce qui concerne le standard MSX que les japonais tentaient d'imposer, eux qui avaient compris bien avant tout le monde qu'une offre forte crée la demande, et qu'il valait mieux proposer quinze fois le même produit sous des marques différentes plutôt qu'autant de produits distincts. Si ça n'a pas marché, c'est uniquement parce que le format MSX lui-même n'était pas vraiment terrible, malgré la présence en ROM du... *Basic Microsoft* !

Tout le monde voulait faire de la micro. De

L'Amiga 4000.

nombreuses sociétés à travers le monde s'y sont essayées, avec plus ou moins de succès. Et puis un beau jour, Ibm, prenant modèle sur les japonais, s'est mis à encourager la production de Pc par d'autres compagnies, dans l'espoir d'imposer définitivement son standard. Succès quasi-immédiat, des dizaines de marques ont vu le jour. Ce qui n'était pas du tout du goût du grand concurrent d'Ibm, Apple, qui répliqua aussi sec en lançant le *Lisa,* que d'aucuns considèrent encore aujourd'hui comme l'ancêtre du Macintosh. C'était le premier micro-ordinateur à disposer d'une interface utilisateur graphique, à base de fenêtres et de menus déroulants, le tout commandé par une souris. Proposé à un prix exhorbitant, le *Lisa* a un gros succès... d'estime. Et pendant ce temps, le Pc continue de conquérir des parts de marché.

La vraie contre-offensive d'Apple a lieu avec la naissance du Macintosh. Egalement très cher, mais moins que le *Lisa*, le petit Mac se vend pourtant très bien et montre la voie aux autres constructeurs : l'avenir est à la convivialité. Microsoft, déjà auteur du système d'exploitation du Pc, le MS-DOS, développe la première version de *Windows* (une horreur !) tandis que son grand concurrent de l'époque, Digital research, sort le *GEM*. C'est le moment que choisit Atari pour présenter son premier ordinateur 16 bits, l'*Atari 260ST*, fonctionnant justement sous *GEM*. Normalement, le Mac et le *ST* auraient dû s'imposer face au pauvre couple Pc/Windows. Oui mais voilà, le Mac est deux fois plus cher qu'un Pc et Digital research propose également une version Pc de *GEM*. Sans parler de l'avènement des premiers processeurs *80286* puis *80386* d'Intel, qui équipent les *Pc-AT* et surpassent le pauvre *68000* du Mac et du *ST*. Le Pc continue donc son irrésistible ascension, et Microsoft ne tarde pas à sortir *Windows 2* puis *Windows 3*, qui relèguent définitivement *GEM* et Digital research aux oubliettes. Apple arrive plus ou moins à s'en sortir en faisant évoluer son Mac, ce qui n'est pas le cas d'Atari, dont les *ST* successifs n'apportent presque aucune amélioration notable d'un modèle à l'autre. Même la série des *Atari TT*, qui se voulait essentiellement bureautique, est un lamentable échec commercial. Seul ordinateur à être équipé d'une prise MIDI en standard, le *ST* aura tout de même conquis le coeur des musiciens

Le Power Macintosh.

Le standard CHRP

En décembre dernier, Apple, Ibm et Motorola ont enfin publié les spécifications techniques de la plate-forme CHRP (Common hardware reference platform). Celle-ci correspond à un nouveau standard d'architecture pour les cartes mères. Le but est de faire en sorte que tous les nouveaux ordinateurs fonctionnent avec les même signaux électroniques, qu'il s'agisse d'un Macintosh, d'un Amiga ou de quelque autre marque que ce soit. Du coup, n'importe quel logiciel ou carte d'extension conforme à la norme CHRP tournerait sur n'importe quel ordinateur CHRP. Ceci implique également que tout système d'exploitation fonctionnera sur tout ordinateur. Autrement dit, on pourra disposer d'une machine capable de se transformer automatiquement en une autre et cela sans passer par un quelconque émulateur. D'après les spécifications publiées, les cartes mères CHRP devront être construites autour d'un microprocesseur de type Power Pc, avoir des bus PCI, disposer d'un certain nombre de composants aux références précises et, surtout, posséder une mini-ROM détaillant de façon très ordonnée toutes les ressources supplémentaires apportées par un constructeur. On s'en doute, le but d'un telle compatibilité CHRP est de concurrencer et, à plus ou moins long terme, d'en finir une bonne fois pour toutes avec les compatibles Pc d'Intel et Microsoft. Les constructeurs ralliés à cette cause sont déjà nombreux et l'on compte parmi eux de grands noms comme Apple, Ibm, Canon, Digital, Motorola, Pioneer, Zenith, Power computing et, évidemment, Amiga technologies. Les premiers ordinateurs compatibles CHRP seront disponibles aux alentours de septembre 96 et pourront faire tourner dans un premier temps les systèmes MacOS, AUIX, OS/2, SunOS, Windows NT, AmigaOS et BeOS.

professionnels, grâce surtout à des logiciels comme *Pro24*, *CuBase* ou encore *Notator*. Certains ont bien essayé d'en faire une machine de PAO, mais le Mac s'était déjà imposé sur ce créneau depuis trop longtemps pour en être détrôné.

Heu... Et l'Amiga ?

On y vient ! Mais pas sans avoir auparavant fait un petit détour par l'Angleterre, où Acorn (le Thomson local) surprend tout le monde avec l'*Archimede*, le premier micro-ordinateur à base de processeur *Risc*. En performances pures, c'est la machine la plus puissante de sa génération, et pourtant son succès ne dépasse pas les frontières de la Grande-Bretagne, où elle monopolise toutes les écoles et universités. Et encore, ce succès est aidé par le fait qu'Acorn est une entreprise nationalisée... Avouez que c'est bien pratique pour décrocher un contrat avec le ministère de l'Education. Alors pourquoi l'*Archimede* n'a-t-il pas connu le succès auquel il semblait pourtant promis ? Une réponse s'impose : il est venu trop tard. La conquête de la micro par Ibm et Microsoft était trop entamée pour être contrée, surtout par un format pour lequel aucun logiciel important n'existait. La puissance brute d'un ordinateur, c'est très bien, mais sans logiciels pour l'exploiter, ça ne sert strictement à rien.

Le prochain pas... vers l'oubli

L'histoire du *NeXT* de Steve Jobs est peu ou prou identique à celle de l'*Archimede* : c'est celle d'un ordinateur surdoué, qui n'aura pourtant pas connu le succès escompté par ses créateurs. Le fameux cube noir tentait de se positionner à mi-chemin entre le Mac et les gros systèmes tournant sous *Unix*. Il visait donc un marché uniquement professionnel, toujours très difficile à conquérir lorsque des standards sont déjà en place depuis longtemps. En l'occurence, le système *NeXTStep*, pour aussi puissant qu'il fût, n'avait quasiment aucune chance face à *Motif* ou à *XWindow* (rien à voir avec Microsoft !).

Le Risc Pc.

Bon, et l'Amiga ?!?

Oui, c'est bon, cette fois-ci, on y est. Né très peu de temps après l'*Atari ST*, l'Amiga a dû composer avec de nombreuses qualités indéniables (n'oublions pas qu'il était le premier micro-ordinateur multitâche) et quelques défauts horripilants, comme son prix, beaucoup trop élevé. Par contre, tout comme le Mac, il a su suivre les progrès technologiques (enfin, pas tous...), même si le déclic a peut-être été un peu plus lent à venir.

L'Amiga a en fait souffert de plusieurs tares graves. A commencer par une politique commerciale totalement décousue : tantôt, un modèle haut de gamme tente d'attirer un public professionnel ou semi-professionnel, tantôt un modèle bas de gamme brise cet élan et positionne l'Amiga comme un ordinateur familial à peine bon pour le jeu et les mégadémos, tantôt un modèle hors-série tente une percée du côté de l'équipement Hi-fi de la famille ou des consoles de jeux... Les connaisseurs ne s'y trompent pas, mais le grand public s'interroge : quel modèle choisir ? Si je veux à la fois travailler sérieusement et m'amuser, dois-je acheter deux Amiga différents ? Or, un acheteur potentiel qui doute est un acheteur potentiel de moins. Au moins, il sait qu'un Pc est une machine "sérieuse", avec laquelle on peut accessoirement jouer. Et puis, il y a la mode du multimédia et du CD-Rom. Tous les nouveaux Pc sont équipés d'un lecteur de CD-Rom en standard, pas l'Amiga. A votre avis, vers qui va-t-il se tourner, notre acheteur moyen qui doute ?

Alors bien sûr, Amiga technologies promet de remédier à cela très rapidement. Les prochains Amiga seront à base de *PowerPC* et seront livrés avec un lecteur de CD-Rom. On les attend pour le début de l'année prochaine. Juste le temps pour Microsoft et Intel d'accroître encore leur domination de quelques dizaines de milliers d'unités...

To Be or not to Be

Et puis tout d'un coup, alors que personne ne s'y attendait, voici venir encore un nouveau challenger. La *BeBox* de Be inc. est annoncée pour le début de l'année 96, avec des spécifications techniques à couper le souffle (une fois de plus) : deux Power Pc en standard, et jusqu'à huit possible ; un système parfaitement multitâche ; une compatibilité matérielle avec la norme PCI, celle qui fait fureur en ce moment dans le monde Pc... J'en passe et des meilleures.

Pourtant, Jean-Louis Gassée, Président de Be, inc. et ex-numéro 2 d'Apple, semble très clairvoyant. Il n'espère pas aller concurrencer le Pc, mais plutôt s'introduire dans des segments de marché laissés vacants par Microsoft et Intel. Détail amusant, cet homme qui a pourtant largement contribué à la réussite du Macintosh à travers le monde, qualifie son nouveau bébé d'Amiga 96, alors qu'on aurait certainement été moins surpris s'il avait parlé de *Mac 96*, voire de *NeXT 96*... Bon sang, mais c'est bien sûr ! Les fameux segments de marché laissés vacants représentent sans doute ce que Bill Gates ne gagnera jamais, même s'il devait s'offrir les droits de toutes les chansons des Rolling Stones, et que seul l'Amiga a réussi à obtenir jusque-là : l'amour et la fidélité de ses utilisateurs, deux sentiments grâce auxquels il est encore vivant aujourd'hui et prêt pour un nouveau départ qu'on ne peut imaginer autrement que ce qu'il aurait toujours dû être : triomphant.

BeBox, la puissance qui dit non à Microsoft

Un nouveau standard est né : la BeBox, un ordinateur tout neuf compatible avec rien. Son but n'est ni plus ni moins que de rallier un maximum d'informaticiens. A savoir ceux qui en ont assez d'être frustrés par la précarité du couple Microsoft/Intel.

La BeBox en vrai.

Jean-Louis Gassée est un français plein de talent. Fondateur d'Apple France en 1982, vice-Président du service recherche et développement en 1985, il culmine sa carrière chez Apple en occupant le poste de numéro 2 du groupe en 1988, juste derrière John Sculley. Amusante coïncidence, c'est cette même année que Steve Jobs présente le *NeXt*. Rappelons que Steve Jobs n'est autre que le fondateur d'Apple et qu'il a été mis dehors de sa propre société par le sus-cité John Sculley.

Personne ne s'entendrait-il avec Sculley ? Une hypothèse que les apparences rendent probable, Jean-Louis Gassée a lui-même quitté Apple en 1990 pour suivre les traces de Jobs : se lancer dans la création d'un nouveau standard micro-informatique, la *BeBox*. La comparaison entre ces deux inventeurs s'arrête là ; alors que le *NeXt* prétendait être le pionnier d'une nouvelle philosophie de l'outil informatique, la *BeBox* entend juste combler les manques du marché. C'est d'ailleurs tant mieux, car

L'équipe de Be inc.

le *NeXt* constitue l'un des bides les plus retentissants de l'histoire de l'informatique.

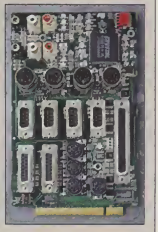
Pas de contrainte, que des opportunités

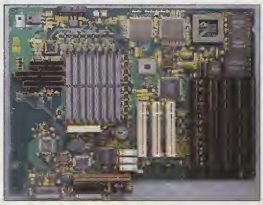
Le discours de Be inc. est simple. La micro-informatique actuelle souffre d'un lourd héritage de quinze années. Quinze années de tâtonnements avec lesquelles Microsoft et Intel entendent rester compatibles, fidélité du marché oblige. Seulement voilà, les Pc actuels n'ont plus l'éclat de machines modernes, leur architecture est constituée de couches successives s'empilant au fur et à mesure des progrès techniques. Or, plus le temps passe et plus il devient difficile de greffer de nouvelles performances sur cet amalgame titubant, dont les fondations prévoyaient juste de faire du traitement de textes en 1981. A titre d'exemple, on pourrait s'étonner qu'il ait fallu près de quinze ans à Microsoft pour rendre le Pc aussi convivial qu'un Macintosh ou qu'un Amiga. Autre exemple, plus alarmant, Intel vient d'abandonner le projet du *NSP* car ce composant -destiné à améliorer les performances des microprocesseurs Pentium- aurait rendu les Pc incompatibles avec *Windows* ! On nage en plein délire technologique.

C'est face à ces dinosaures encombrés de la micro-informatique actuelle que l'on déguste toute la saveur de l'argument phare clamé haut et fort par Be Inc. : "*la BeBox est un ordinateur qui vient de naître et qui -justement- n'est pas obligé de freiner ses performances pour rester compatible avec qui que ce soit*". Certes, mais l'Amiga dans tout ça ? n'oublions pas que notre machine a fêté ses dix printemps l'année dernière. Jean-Louis Gassée est nettement plus respectueux en ce qui concerne l'Amiga. Il n'hésite d'ailleurs pas à donner le pseudonyme d'*Amiga 96* à son ordinateur, voyant en la *BeBox* ce que serait aujourd'hui l'Amiga si Commodore n'avait pas déposé le bilan

La boite a malices

Outre les bus PCI et ISA, la BeBox est livrée avec une extension propriétaire faisant à la fois office de carte sonore et d'entrées-sorties. Cette carte fille vient s'enficher dans un slot spécifique de la carte mère et ne propose pas moins de 21 connecteurs. Parmi eux on trouve quatre sorties séries, deux ports joysticks analogiques (norme Pc à 15 broches), deux entrées et deux sorties Midi, un port souris mini-Din (norme PS/2 et Commodore Pc), une sortie casque, une entrée micro, une double sortie audio (haut-parleurs droit et gauche), une double entrée audio (AUX), trois prises mini-Din destinées à la communication de données par infrarouge et un Geek Port. Le Geek port est un connecteur de 37 broches par lequel passent tous types de signaux. Il est destiné à la domotique et au pilotage à distance d'appareils motorisés. En ce qui concerne le composant sonore, il s'agit d'un Codec (déjà utilisé sur les cartes Pro audio spectrum pour Pc). Il produit des sons sur 16 bits avec une définition pouvant aller jusqu'à 48 Khz. Couplé à la vitesse de traitement de la BeBox, il permet d'atteindre 16 voix.





L'extrême simplicité de la carte mère.

prématurément. Par contre, Be inc. ne manque pas de faire remarquer que le système d'exploitation de son ordinateur est totalement écrit pour le Power Pc, contrairement à ceux du Power Mac et du futur Power Amiga, lesquels sont obligés de passer par un émulateur 68000... Pour rester compatible avec les anciens modèles.

Du coup, la *BeBox* serait non seulement capable de faire tout ce qu'un autre ordinateur peut faire mais elle ouvrirait aussi de nouveaux horizons encore inexploités. La machine de Jean-Louis Gassée est par exemple la seule à disposer de plusieurs microprocesseurs, deux aujourd'hui et jusqu'à huit demain. Mieux, cet ordinateur recèle de connecteurs en tout genre dont certains sont même spécialisés dans le pilotage d'instruments analogiques et d'autres dans l'échange de signaux infra-rouges. De là à imaginer des applications scientifiques et domotiques, il n'y a qu'un pas. Attention, tout ceci n'est pour l'instant qu'hypothétique. Aujourd'hui, la *BeBox* est nue comme un ver et personne ne peut dire si elle existera assez longtemps pour qu'on puisse y utiliser ne serait-ce qu'un traitement de textes.

Il s'agit là du revers de la médaille. Car si la *BeBox* ne souffre pas des contraintes passées, elle ne dispose pas non plus de son bagage logiciel. Dans un premier temps, l'ordinateur de Jean-Louis Gassée n'intéressera donc que les programmeurs. Et encore, à l'heure où sont écrites ces lignes, le kit de développement complet n'est disponible que sur... Macintosh.

Les préférences du BeOS... Un air d'Amiga.

Présentation

A l'intérieur du boîtier bleu de la *BeBox*, on découvre une carte mère compacte et bien remplie. Le coeur de la machine est architecturé autour de deux Power Pc 603 fonctionnant chacun à 66 Mhz. Ces puissants microprocesseurs Risc, fruits du trio Motorola-Ibm-Apple, se comportent comme une seule unité de calcul. Ainsi, deux instructions d'un même programme pourront être traitées simultanément. Dans la pratique, les applications ne tournent cependant pas deux fois plus vite car les deux Power Pc perdent un peu de temps à se synchroniser entre eux. A titre de comparaison, les performances moyennes d'un seul Power Pc 603 à 66 Mhz équivalent à celles d'un 68060 à 66 Mhz ou d'un Pentium à 100 Mhz. La théorie voudrait ainsi que la puissance d'une *BeBox* corresponde à celle d'un Pc Pentium à 185 Mhz ! Des chiffres qui resteront fantaisistes tant que, faute de logiciels, il ne sera pas possible d'établir des comparatifs cohérents. Puisque les microprocesseurs vont de paire, la mémoire fait de même et oblige l'utilisateur à remplir les huit supports pour barrettes Simms deux par deux. Mais attention à l'excès d'euphorie, car si la carte mère permet d'atteindre l'impressionnante barrière des 1 Go de RAM, votre porte-monnaie risque, lui, de ne pas suivre le mouvement.

Des bus standards

Les extensions, voilà certainement le trait de génie de Be inc. Tout a été prévu pour qu'on puisse brancher dans la *BeBox* un maximum de périphériques déjà existants. La carte mère possède non seulement les deux types de contrôleurs de disques (SCSI-2 et Fast-IDE) mais reconnaît également tous les lecteurs de disquettes, souris, claviers, mémoires et autres joysticks du monde Pc. Une idée tellement évidente qu'on se demande encore pourquoi Commodore a imposé des formats prioritaires sur sa machine : l'Amiga peut se targuer d'être le seul ordinateur au monde à être victime d'une pénurie de lecteurs de disquettes HD !

La carte mère de la *BeBox* présente également trois bus d'extension à la norme PCI et 5 à la norme ISA. Le PCI est dorénavant le connecteur standard qu'on trouvera sur tout nouvel ordinateur Mac, Pc ou Amiga. Un choix logique donc. L'ISA est par contre un format que le Pc trimbale comme un boulet depuis plus de dix ans. Certes sans avenir, les quelques milliers de cartes déjà existantes sur les compatibles sont cependant autant d'opportunités pour la *BeBox* d'augmenter son parc de périphériques. Qu'on ne s'y trompe pas. Même si les extensions d'un Pc ou d'un Mac s'insèrent dans une *BeBox*, encore faut-il que cette dernière les reconnaisse. Et là, il appartiendra aux constructeurs tierces de réécrire les pilotes logiciels de chaque carte, pour les rendre compatibles Be OS.

Le BeOS

Après les icônes dessinées du Mac et les icônes en relief de l'Amiga, voici les icônes cubiques de la *BeBox* ! Dès l'allumage, un logo Be métallique apparaît, suivi d'une jauge indiquant le chargement

Aucun logiciel n'est ralenti par les autres tâches.

du système. En effet, comme sur Amiga 1000 et 3000, le système se charge en mémoire à partir du disque. La ROM de 128 k ne contient, elle, que le dongle électronique destiné à la protection des logiciels (voir interview) et des routines de démarrage ré-inscriptibles. Ce procédé permet à l'utilisateur de remplacer périodiquement son système par une version plus récente. Après quelques courtes secondes, l'écran du Browser (l'équivalent du Workbench) apparaît enfin. Première surprise, le pointer de la souris n'est pas une flèche mais une main. Par contre, il est toujours en noir et blanc, à croire qu'il n'y a que l'Amiga qui puisse afficher un curseur en plusieurs couleurs.

Deuxième surprise, on retrouve sur le côté gauche de l'écran le Dock qui faisait l'originalité du *NeXt*. Celui-ci correspond à une barre verticale d'icônes. Celles-ci sont en fait des Alias, des raccourcis vers les applications les plus couramment utilisées. Par défaut, le Dock contient le logo Be, le logo du logiciel ouvert, une icône *BeBox* et une corbeille. Le logo Be est identique à l'icône du Finder sur Mac, il affiche un menu permettant de passer de l'une à l'autre des applications lancées en multitâche. L'icône BeBox est équivalente à l'icône Poste de travail de *Windows 95*, elle affiche une fenêtre contenant tous les volumes : disque dur, lecteur de disquettes, CD-Rom, etc. Au contraire du Mac et de l'Amiga, la simple insertion d'une disquette ou d'un CD n'affiche donc pas automatiquement d'icône adéquate sur l'écran.

Un système communicatif

La corbeille permet non seulement d'effacer les fichiers qu'on y dépose mais aussi des données choisies dans un logiciel quelconque. Il s'agit certainement de LA

Modifiez une icône en temps réel.

L'économique au service de la puissance

La BeBox est un petit bijou de conception à la fois économique et extraordinairement puissante. Par exemple, ce n'est pas parce que cet ordinateur reconnaît deux standards de disques et deux formats de bus que l'électronique est doublée. Non, les concepteurs de la machine se sont amusés à "brider" les contrôleurs SCSI-2 et PCI pour que ceux-ci acceptent aussi des technologies moins performantes, comme l'IDE et l'ISA. Et n'allez surtout pas croire que le Power Pc, fer de lance des microprocesseurs actuels, nécessite un investissement honteux : le prix d'un PPC 603 est d'environ 300 francs, soit huit fois moins cher qu'un Pentium de niveau équivalent et beaucoup moins cher qu'un 68060. Alors, même en double exemplaire...

Le lecteur attentif observera que l'on parle d'ailleurs du PPC 603 et non des 601, 603e ou autres 604 habituellement utilisés par Apple pour ses Macintash. Si le choix de Be inc. s'est parté sur ce modèle c'est là encore pour des raisons économiques. Non seulement le 603 est l'un des Power Pc les moins chers, mais c'est également le seul à pouvoir être présent en double exemplaire sur une carte mère dont les compsantes (bus processeur, mémaire et bus d'extension) sont gérées par un contrôleur Motorola 105. Ce dernier fait office de gendarme et répartit les divers flots d'informotions entre les parties concernées. Sa principale qualité est d'être, on l'aurait deviné, très bon marché.

S.L. DIFFUSION
Votre Spécialiste AMIGA
(vente par correspondance)
Tél : 88 62 20 94
Fax : 88 33 16 53
SL DIFFUSION - 6 rue d'Obernai
67300 STRASBOURG-SCHILTIGHEIM

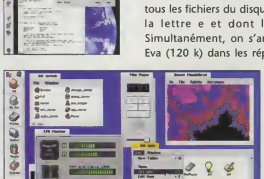
Blizzard 1230 IV	1 489,-
Blizzard 1230 IV+4Mo	2 289,-
SCSI Kit 1230 IV	789,-
Copro 68882/50 PGA	759,-
Ram SIMM 4 MO	899,-
Ram SIMM 8 MO	1 799,-
Ram SIMM 16 MO	3 359,-
Blizzard 1260 enfin arrivée	4 989,-
Blizzard 1260+4Mo	5 789,-
1260 SCSI Kit ✆	859,-
Blizzard 2060 ✆	5 559,-
Cyberstorm 60/50	6 789,-
Cyberstorm SCSI KIT	1 569,-
Cybervision 2 Mo	2 789,-
Cybervision 4 Mo	3 479,-
Scandoubler 4000	1 190,-
Lecteur ZIP SCSI + 1 Disquette 100 Mo	1 590,-
Disquette 100 Mo ZIP	119,-
Lecteur SCSI EZ135	2 159,-
Cartouche EZ135	189,-

CD ROM NEC 2X Externe SCSI+ CD Aminet	1 289,-
CD ROM SANYO 4X Externe SCSI+ CD Aminet	1 869,-
Squirrel SCSI	559,-
Disque D. IDE 540 Mo	1 289,-
Disque D. IDE 730 Mo	1 559,-
Disque D. IDE 850 Mo	1 649,-
Disque D. IDE 1,2 Go D.Dur de haute qualité livrés avec disquette d'installation. *Nappes sur mesure, nous consulter*	1 989,-
Prise MIDI (in/out/thru)	239,-
CD Aminet 10	90,-
CD Aminet Set 1 ou 2	239,-
AMIGA 1200 + Pack LIVRAISON GRATUITE	3 190,-
AMIGA 1200 + DD170 LIVRAISON GRATUITE	3 990,-
AMIGA Surfer1200 HD	4 490,-
Moniteur M1438S	2 290,-
Souris HR AMIGA	229,-
Adaptateur VGA 1200	149,-
Genlock PAL (avec Fondu)	989,-

Commande par tél. au 88 62 20 94 , par fax au 88 33 16 53 ou courrier à
S L - D I F F U S I O N
6 rue d'Obernai
67300 STRASBOURG-SCHILTIGHEIM
Notre service technique se tient à votre disposition pour tout renseignement complémentaire. Participation aux frais de port : 20 F pour 1 CD ou souris, 5 F par CD supplémentaire, 60F autres produits, 90 F pour les moniteurs.
SL DIFFUSION EST REVENDEUR AGREE AMIGA

LIVRAISON EN 24/48H*
par Transporteur ou colissimo pour les articles en stock
Livraison Gratuite pour Les AMIGA

grande idée du concept Be ; tout le système d'exploitation repose sur le principe d'une base de données générale où chaque application est considérée comme un module. On peut ainsi comparer le BeOS à un immense tableur dont chaque fonction mathématique correspondrait à un logiciel : les données sont présentes dans l'intégralité du tableau mais voient leurs valeurs varier au rythme des lignes et des colonnes. Par exemple, il est possible de découper un morceau d'image dans un logiciel de dessin et de le glisser vers une disquette. Le Browser réagit aussitôt et une nouvelle icône apparaît soudain sur la disquette, correspondant au fichier contenant le bout d'image à peine découpé ! Autre exemple, on demande au Browser d'afficher dans une fenêtre de recherche tous les fichiers du disque dur dont le nom contient la lettre e et dont la taille dépasse 100 k. Simultanément, on s'amuse à retrouver le fichier Eva (120 k) dans les répertoires et on le renomme en Ava. La fenêtre de recherche détecte alors aussitôt le changement et fait disparaître de sa liste Eva, puisqu'il ne contient plus la lettre e. Cette puissante communication entre les applications permet une grande souplesse d'utilisation dans le travail.



Be lance la mode des icônes cubiques.

Ainsi, les lecteurs de média (vidéo, audio, etc.) possèdent tous une petite icône représentant une horloge. Il suffit de cliquer sur l'une de celle-ci et de la déplacer sur la jauge temporelle d'un autre média pour synchroniser en un coup de cuiller à pot une vidéo avec une musique. Et hop, encore dix ans de retard pour *Windows 95* !

Mais bon...

Il n'empêche, le BeOS est encore en période de test. De nombreux bogues resistent toujours et plusieurs fonctions n'ont pas encore été implémentées. Par exemple, la *BeBox* ne reconnaît toujours pas les disquettes au format MS-DOS et le Dock ne peut contenir pour l'instant qu'un nombre limité d'icônes. Inutile de dire qu'on compte beaucoup sur les développeurs indépendants pour remédier à la plupart des carences. Ça tombe bien, ce sont les seuls acheteurs potentiels : la *BeBox* ne sera vendue au grand public que lorsqu'elle sera terminée et qu'elle disposera de suffisamment de logiciels pour une utilisation courante... C'est-à-dire pas avant la mi-97.

Interview de Jean Calmon

Heureuse surprise, le siège social de la filiale européenne de Be se trouve à la Défense, le quartier High-tech de Paris. Son Pdg, Jean Calmon, a travaillé pendant dix ans pour Ibm et a connu toutes les grandes heures de gloire de l'*Apple II* puis du Macintosh en tant que N° 2 d'Apple France. Homme de confiance de Jean-Louis Gassée et ancien lecteur de Dream, il a bien voulu nous recevoir pour répondre à toutes nos questions.

Jean Calmon devant une BeBox.

***Dream** : pouvez-vous nous présenter Be inc. en quelques mots ?*

Jean Calmon : après un investissement de 9 millions de dollars, Be inc. représente aujourd'hui quatre années et demi de développement dont le but est de créer quelque chose d'ouvert, qui travaille en temps réel et assez puissant pour manipuler des projets aussi lourds que la vidéo : la *BeBox* ! La *BeBox* est constituée d'éléments standards, peu originaux et peu chers, mais dont l'amalgame donne un concept très original. Nos 18 ingénieurs font, en toute modestie, partie des pointures venues d'Apple, Next et Sun. Notre politique est la suivante : nous ne voulons pas du marché de la bureautique... On le laisse à Microsoft.

***D** : quelle est la cible de la BeBox ?*

JC : pendant 6 à 12 mois, la *BeBox* ne sera vendue qu'aux développeurs, ces spécialistes exigeants qui ne peuvent pas faire tout ce qu'ils veulent sur une autre plate-forme. Nous estimons que la machine ne sera pas disponible pour le grand public avant 18 mois, c'est-à-dire au moment où le système sera totalement stable et qu'il existera des applications pratiques. Pour l'heure, seuls les gens intéressés connaissent notre produit. Pour l'acquérir, ils doivent nous contacter et nous leur envoyons une *BeBox* sous 48 heures. Il n'y a pas de prix de vente officiel mais nous l'estimons à environ 10 000 francs HT (*BeBox* nue, sans clavier ni quelque autre périphérique) suivant le sérieux des développeurs. Inutile de dire que nous les bichonnons. Par exemple, nous sommes le seul constructeur à avoir mis toutes nos documentations techniques sur Internet pour qu'ils y aient facilement accès.

***D** : s'il n'y a, pour l'instant, aucune présence chez les distributeurs, comment acquérir des logiciels pour BeBox ?*

JC : nous avons mis au point une technique commerciale tout à fait moderne : tout passe par Internet. Les utilisateurs se connectent une fois par semaine sur notre serveur Web pour télécharger les

AMIGA

AMIGA MAGIC

Amiga 1200 - 2Mo Ram + Wordworth 4se + Digita Data store 1.1 + Digita Organiser 1.1 + Turbo Calc 3.6 + Personal Paint 6.4 + Photogenics 1.2se + Pinball Mania + Whizz

A1200 MAGIC **F 3190,--**

*Transport 100 Frs

A1200+DD170 **F 3990,--**

A4000/040 **F 18900,--**

+1 jeu gratuit !

MAESTRO PRO MIDI KIT

Clavier Midi complet MK6961
avec touches dynamiques
+ Interface Midi (Midi IN/OUT/THRU)
+ 2 cables Midi
+ Séquenceur Pro
Music X 2.0

F 1490,-- seulement !

- Clavier dynamique*, 37 touches de taille standard Midi
- 10 niveaux de vitesse et pression
- 6 mémoires utilisateurs
- Mollette Pitch Bend
- Transposition complète 109 touches
- 805x206x87mm
- Standard cable Midi Din 5
- *Aucun sons internes

Interface Midi + Séquenceur

*Synthétiseurs, boites à rythme, expander.. Nous consulter

Microvitec 1438S

Moniteur couleur multi-synchro, son stéréo

M1438S **F 2290,--**

*Transport 140 Frs

RENO MÉDIAVISION

RENO+Squirrel+Cable spécial 1495 Fr

MEDIAVISION **F 990,--**

*Nécessite une carte contrôleur.
- ✓ Lecteur CD portable externe 2x vitesse
- ✓ Alimentation 13.5v fournie !, cable SCSI 2
- ✓ Etui de transport, casque stéréo
- ✓ Polyvalent, il se transforme en baladeur CD !
- ✓ Super design
- ✓ Drivers, 1 CD en cadeau

ZIP DRIVE 100

*Nécessite une carte controleur.
- ✓ Amovible externe 100Mo
- ✓ Alim, cable Scsi 2
- ✓ Drivers, 1 Cartouche

ZIP DRIVE 100+Squirrel +Cable spécial 2190 Fr

ZIP DRIVE 100 **F 1590,--**

SYQUEST EZ-135

*Nécessite une carte controleur.
- ✓ Amovible externe 135Mo
- ✓ Alim, cable Scsi 2
- ✓ Drivers, 1 cartouche

SYQUEST EZ135+Squirrel +Cable spécial 2690 Fr

EZ-135 **F 2090,--**

HYPERMOOD

Ce tapis de souris a surface dure et chauffée par des crystaux liquides change de couleurs lorsque vous le touchez. *Un tapis de souris et un jouet réunis !*

HYPERMOOD **F 145,--**

ACCESSOIRES

Cable PARNET Transfert de données par le port parallèle	95 Fr
Cable SERNET Transfert de données, jeux entres Amiga	95 Fr
Cable SERNET PC Transfert de fichier Amiga <-> PC Logiciels fournis avec les cables de transferts	125 Fr
Cable MIDI	75 Fr
Cable Minitel	95 Fr
Souris SPEEDMOUSE	165 Fr
CD-PORTOFOLIO pour 6 CD sans boitier	55 Fr
CD-FLIP rangement CD avec boitier	35 Fr
3,5" DISK CUBE pour 15 disquettes en escalier	35 Fr
GP FAX	395 Fr

Nous contacter pour tout produit non présent dans cette annonce publicitaire.

CARTES ACCÉLÉRATRICES

A1200

- ✓ Pour Amiga 1200
- ✓ 68030 + MMU à 50 Mhz
- ✓ Support Simm 0-128 Mo
- ✓ SCSI 2 et FPU en option

+4Mo	840 Fr
+8Mo	1640 Fr
+copro 50Mhz	690 Fr

BLIZZARD 1230 **F 1590,--**

BLIZZARD 1230 IV / 50MHZ — *UN BEST SELLER !*

A1200

- ✓ 68040 à 25 Mhz + MMU/FPU
- ✓ Support Simm 0-128 Mo
- ✓ SCSI 2 en option
- ✓ Mise à jour 68060 directement sur support !

+4Mo	840 Fr
+8Mo	1640 Fr

*Version 68060 bientôt disponible

1.5 fois plus rapide!

FALCON 040 **F 4090,--**

FALCON 040 / 25MHZ

A1200

- ✓ Pour Amiga 1200
- ✓ 68060 + MMU à 50 Mhz
- ✓ Support Simm 0-128 Mo

BLIZZARD 060 **F 5390,--**

BLIZZARD 060 / 50MHZ

SIMM 4 Mo	890 Fr
SIMM 8 Mo	1690 Fr
SIMM 16 Mo	3190 Fr

Pour d'autres options nous consulter.

*Cartes accélératrices à base de 68060 uniquement disponible sur réservation.

LECTEURS CD-ROMS

SCSI *Nécessite une carte controleur

CD 2x externe portable	990 Fr
CD 4x externe	1890 Fr

ATAPI (A600/A1200/A4000)

CD 2x interne	540 Fr
CD 4x interne	1040 Fr
CD 2x externe	860 Fr
CD 4x externe	1390 Fr
Doubleur 2xIDE Prolongation d'une nappe 2"1/2-3"1/2 pour le branchement de 2 unités IDE comme 2 disques dure ...	165 Fr
Adaptateur 4xIDE Interface pour le branchement de 4 unités IDE *Nécessite le logiciel ATAPI DEVICE.	295 Fr
Logiciel ATAPI DEVICE LE Pilote de CD-Rom IDE. Contient IDE Fix, Atapi Device, CacheCDFS 2, Emulateur CD32 et PlayCD	355 Fr

DISQUES DURS

IDE 3"1/2

540 Mo	1225 Fr
840 Mo	1525 Fr
1 Go	1825 Fr
Nappe 2"1/2 - 3"1/2+Alim.	+ 75 Fr
Nappe seule	115 Fr

100Mo de DP gratuits !

Ligne de commande

carte bleue — VISA

Lun-Ven 09h00-12h00/14h00-19h00 et Sam 09h00-12h00

Tél: 33.82.67.65

ou par Fax 33.82.68.30

O.R.I.O.N Diffusion

- Chèque à l'ordre de ORION Diffusion.
- Carte bancaire et [illegible] minimum 150 Frs de commande hors frais de port
- EUROPE : Règlement accepté par carte VISA, [illegible] et Mandat
- DOM/TOM : CD, jeux, accessoires : Port +30 Frs
- Frais de port EUROPE et DOM/TOM pour du matériel, des périphériques ou configuration complète, nous consulter par téléphone.
- Le forfait de port est OBLIGATOIRE, les options sont en supplément.
- Expéditions sous 24/48h pour les produits en stocks et sous 8-15 jours pour les autres.
- Envoi des jeux, CDRoms et accessoires par la poste.
- Sérieux oblige, tous les périphériques, moniteurs et ordinateurs sont expédiés par transporteur et livrés à domicile de main propre.
- Tous les prix indiqués sont donnés TTC (TVA à 20,6%)
- Facture fournie avec toute commande.

Frais de port obligatoires

- **Accessoire / Cable** 35 Frs
- **CD-Rom / Logiciels / Jeux** 35 Frs
  Ajoutez 5 frs par produit en plus
- **Périphérique** 70 Frs
- **Ordinateur / Clavier Midi** 100 Frs
- **Moniteur** 140 Frs

Minimum de commande

120,00 Frs TTC (Hors frais de port)

Comment commander ?

- **Par téléphone**, uniquement par carte bancaire.
- **Par courrier**, rédigez votre commande sur papier libre, ajoutez les frais de port au montant total, joignez votre règlement et envoyez le tout à :

ORION DIFFUSION, BP 299, 61008 ALENÇON Cédex

CD-ROMs

DP - SHAREWARE - FREEWARE

*WORKBENCH ADD ON	175Fr
*HOTTEST #6	185Fr
*MAGNA MEDIA #3	95Fr
MEETING PEARLS#3	75Fr
AMIGA TOOLS #3	145Fr
*THE AGA EXPERIENCE	165Fr
*AMINET #10	69Fr
AMINET #7, #8 ou #9	85Fr
AMINET SET #1 (4CD)	199Fr
*AMINET SET #2 (4CD)	199Fr
AMINET SET #1+#2 (8CD)	395Fr
GOLD FISH #3	145Fr
FRESH FISH #10	110Fr
FROZEN FISH '95	130Fr
*EUROSCENE #2	99Fr
17 BIT 5TH DIMENSION	165Fr
LSD COMPENDIUM #3	165Fr
GLOBAL AMIGA EXPER.	165Fr
AMOS PD #2	169Fr
*ZOOM v2	185Fr
UPD GOLD (4CD)	225Fr

VIDEO - IMAGES - MULTIMEDIA - ANIMS

ULTIMEDIA #3+#4 (2CD)	195Fr
*SOUND & VISION	165Fr
*ERIC SCHWARTZ CD	165Fr
GIGA GRAPHICS (4CD)	155Fr
*DO IT	145Fr
STARE OPTX	185Fr
MAGIC ILLUSION	95Fr
*SCI-FI SENSATION v2 (2CD)	195Fr
*ENCOUNTERS	145Fr

MODULES - MIDI - SAMPLES

*OCTAMED 6.0 CD	265Fr
TOWN OF TUNES	125Fr
MAKIN MUSIK	195Fr
DA CAPO	175Fr
SOUND TERRIFIC (2CD)	169Fr

OBJETS 3D - TEXTURES

*TEXTURES	175Fr
TEXTURE GALLERY (2CD)	295Fr
LIGHT ROM #2	265Fr
*LIGHT ROM #3 (3CD)	355Fr
LIGHTWARE ENHANCER	295Fr
IMAGINE ENHANCER	295Fr

JEUX

*GAMERS DELIGHT #2	145Fr
ASSASSINS CD #2	175Fr
GIGANTIC GAMES #2	55Fr

EMULATEURS

*BROTKASTEN CD	145Fr
SPECCY #2	185Fr
C64 SENSATION	155Fr

CLIPARTS - FONTES

COLOUR LIBRARY	135Fr
*SUPER FONT COLLECTION	235Fr
E.M PHASE #1 ou #2	195Fr
PROFESS. CLIPARTS #2	195Fr
*ARTWORKS	115Fr

*Nouveautés

AMINET #10 **F 69,-- !!!**

SUPER FONT **F 235,--** — Livret inclus !

SEX FOOT SLUT PAK! — SEX FOOT SLUT **F 495,--**

ASIAN HOT PICS	135Fr	HOT PICS VOL. SEX	155Fr
SUPER MODELS	135Fr	SPICY PICS	185Fr
HOT MODELS	135Fr	DIRTY DUO (2CD) (ASIAN HOT PICS + HOT PICS)	225Fr
HOT GIRLS (2eme edition !!)	155Fr		
HOT PICS	155Fr	SEX FOOT [illegible]ACK (6CD)	

CD-ROMS X POUR ADULTES UNIQUEMENT - EXCLUSIVITÉ ORION DIFFUSION

Jeux Top News

TOP NEWS

	A500	A1200
BREATHLESS	....	245 Fr
SENSIBLE SOCCER '96	215 Fr	....
WORMS	205 Fr	....
SUPER TENNIS CHAMPS	205 Fr	....
FEARS	....	205 Fr
GLOOM	....	205 Fr
GLOOM DELUXE (2 Mo Ram+68020 minimum)	215 Fr	....
ODYSSEY	....	205 Fr
COALA	205 Fr	....
ZEEWOLF II nf	245 Fr	....
SUPER LEAGUE MAN.	....	195 Fr
WORLD CLASS RUGBY	145 Fr	....
FLIGNT AMAZON QUEEN	285 Fr	....
DUNG. MASTER II VF!	....	275 Fr
EXILE	....	205 Fr
PINBALL MANIA	....	205 Fr
ALIENBREED 3D nf	....	225 Fr
*VIRTUAL KARTING nf	....	165 Fr
XTREME RACING	....	205 Fr
PLAYER MANAGER II	165 Fr	....
COLONIZATION ef	255 Fr	....
SENSIBLE GOLF	205 Fr	....
SOCCER STARS '96 (Fifa Soccer+On The Ball+Premier M. 3+Kick Off 3)	....	225 Fr
CLASSIC LUCAS (Loom+Monkey Island, Maniac Mansion, Indy Fate of Atlantis+2ac Mac Kracken !!)	....	225 Fr
Cable SERNET (Le cable de liaison pour jouer entre 2 Amiga à Fears, Gloom, AlienBreed3D. !!)	95 Fr	

GLOOM **F 205,--**

FEARS **F 205,--**

COLONIZATION **F 255,--**

COALA **F 205,--**

BREATHLESS **F 245,-- !!!**

ALIENBREED3D **F 225,--**

ODYSSEY **F 205,--**

SOCCERSTARS **F 225,--**

QUATRO	115 Frs
ALPHA-RAY	135 Frs
ACTION PAD	135 Frs
ACTION REPLAY (A1200!)	535 Frs

Demande de catalogue à retourner à : ORION Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON cedex

Oui, je désire recevoir une liste ou un catalogue de vos produits concernant les
☐Disquettes DP ☐CD-Roms ☐Jeux
☐Périphériques & accessoires

J'ai un Amiga A500/2000☐ A500+/A600☐ A1200/A4000☐ CD32☐ Autre☐
Oui, j'ai un lecteur de CD-Rom☐
J'ai aussi un PC .... ☐ un MAC .... ☐ une console .... ☐

Nom:
Adresse:
Code: Ville:

Vous pouvez passer commande par telephone, par telecopie, par courrier. Les prix communiqués sont donnés TTC (TVA à 20,6%). Expeditions sous 24 48h pour les produits en stocks et sous 8-15 jours pour les autres. ORION Diffusion se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans préavis préalable. Tarif valable sous réserve d'erreurs ou d'omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuels. Les marques citées sont deposées.

updates du système et en profitent pour visualiser les démos des autres développeurs. S'ils sont intéressés par l'une ou l'autre application, ils n'ont qu'à cliquer sur une case spécifique, nous communiquer leur numéro de carte bancaire par téléphone et nous leur envoyons le logiciel par email. Chaque *BeBox* contient un dongle électronique dans sa ROM et tel logiciel téléchargé sur telle *BeBox* ne fonctionnera pas sur une autre *BeBox*.

D : quelle philosophie tirez-vous des non-compatibles Pc ?

JC : je pense que bon nombre d'humains n'aiment pas les uniformes. La compatibilité est une force commerciale mais un frein au développement. En ce sens, nous sommes persuadés qu'il devra toujours y avoir de la place pour le génie créatif.

D : vous ne considérez donc pas la corrière de l'Amiga et du NeXt camme un échec ?

JC : absolument pas ! Les raisons pour lesquelles Commodore et NeXt ont disparu sont uniquement commerciales et absolument pas liées à leurs technologies, bien supérieures à celles de Microsoft et Intel. Mais quelle idée d'avoir vendu un NeXt sans lecteur de disquettes et uniquement destiné aux universités !

D : à terme, la BeBox deviendra-t elle compatible avec quelque standard existant ?

JC : comme tout autre constructeur d'ordinateur à base de Power Pc (Apple, Amiga technologies, bientôt Ibm, Motorola et bien d'autres), nous correspondrons au standard CHRP dès que ses spécificités techniques auront officiellement été publiées. Ce qui signifie que la *BeBox* pourra fonctionner avec tout autre système d'exploitation correspondant à cette norme : MacOS, AmigaOS, OS/2, etc. Bien entendu, nous allons disposer d'une carte d'émulation Pc, comme sur Mac et Amiga.

D : quels sont les développements futurs pour la gamme ?

JC : nous allons orienter les futures *BeBox* autour de deux axes : tout d'abord l'évolution logique du Power Pc et ensuite un nombre croissant de microprocesseurs sur la carte mère. Durant l'année 96 nous sortirons une machine avec deux PPC 604 et, plus tard, avec quatre PPC 604.

D : avez-vous des projets de développements en commun avec Amiga technologies ?

JC : non. Nous nous sommes rencontrés en ce sens mais nos discussions n'ont pu aboutir.

Risc Pc, un cousin anglais plein de talent

Dites, monsieur le vendeur, quand est-ce que je pourrai m'acheter un ordinateur Risc pas cher, avec plein de vrais logiciels, sur lequel je peux brancher n'importe quel périphérique et qui en plus émulerait un Pentium (pour jouer à Doom) ? Tant qu'à faire, ce serait bien s'il pouvait ressembler à l'Amiga parce que je connais déjà... Comment ? Un tel ordinateur existe depuis un an et demi ??

Acorn est un génie modeste. Au début des années 80 ce constructeur invente le *BBC*, un ordinateur 8 bits capable de tenir tête au *C64*. Amstrad trouve l'idée géniale, copie le produit et sort les *CPC 464* et *6128* dont le succès n'est plus à démontrer. Puis, ce fut le grand boum des ordinateurs 16 bits. Alors que *Tilt* publie un numéro hors-série consacré au match Atari *ST*/Amiga, Acorn présente timidement l'*Archimede*. C'est l'admiration générale, *SVM* va même jusqu'à titrer *"Quel est l'ordinateur le plus puissant au monde et le moins cher ? l'Archimede !"*. Incroyable, nous sommes alors en 1988 et l'*Archimede* est déjà un ordinateur 32 bits... Il est même de technologie Risc ! Mais ce n'est pas tout, la bête est également livrée avec un système d'exploitation d'avant-garde, Arthur. Un concept tout bête : il s'agit d'un système vraiment multitâche (comme l'Amiga) avec une barre d'icônes au bas de l'écran représentant les applications en cours ainsi qu'un menu général (préférences, etc.) accessible via le logo du constructeur. Les menus propres aux applications sont quant à eux accessibles en cliquant avec le

Très puissant, très grand public.

bouton droit de la souris sur leurs fenêtres respectives. Cela ne vous rappelle rien ? Et oui, l'interface de *Windows 95* n'est ni plus ni moins que le plagiat d'Arthur, apparu 7 ans auparavant ! Mais qui s'en souvient ?

Car il faut bien le dire, avec l'*Archimede*, Acorn s'est rendu maître pour un temps du marché éducatif anglais. Malheureusement, la machine s'est vite retrouvée enfermée dans le carcan étriqué propre à ce secteur et n'a même pas pu connaître le dixième du succès qu'on aurait pu lui espérer.

De l'Archimede au Risc Pc

Depuis un an et demi, l'*Archimede* s'est changé en Risc Pc et Arthur en Risc OS. Avec une orientation commerciale plus High-tech Acorn entend ainsi conquérir un marché plus grand public, minimisant à la fois ses différences et en mettant en valeur l'optimisation de son concept. Aujourd'hui, le Risc Pc est un ordinateur construit autour du microprocesseur ARM 710 à 40 Mhz et du Risc OS 3.6. On retrouve quelques points forts de la *BeBox*, notamment la possibilité de brancher n'importe quel périphérique venu du monde Pc (clavier, souris, disque dur, écran, etc.). Par contre, même si les bus d'extensions font furieusement penser à du PCI, ils restent incompatibles avec les cartes répondant à cette norme.

Qu'à cela ne tienne, le Risc Pc dispose d'un avantage de taille sur l'ordinateur de Jean-Louis Gassée : son ancienneté. L'utilisateur ne sera pas pris au dépourvu lorsqu'il voudra donner à manger à sa machine, les logiciels et autres cartes d'extension existent déjà et ont fait leurs preuves. De plus, le Risc Pc est entièrement compatible avec son aîné l'*Archimede* et peut ainsi récupéré tous ses consommables.

A l'usage, l'Amigaïste devrait d'ailleurs se sentir chez lui lorsqu'il manipule un Risc Pc. N'oublions pas en effet que la machine vient d'Angleterre, un pays où l'Amiga a longtemps prédominé. Du coup, le format d'image standard sur Risc OS est l'IFF, le système peut-être commandé grâce à un Shell en tous points identiques au CLI du Workbench, les fichiers sonores sont des modules SoundTracker et le système des icônes (.info) est pratiquement le même que celui de notre chère machine. Diantre, voilà une sacrée bonne nouvelle !

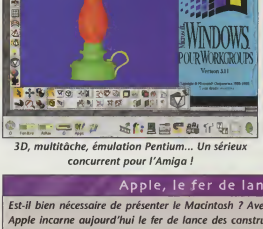
Les plus

Nanti de logiciels phares comme *Top modèle* pour la 3D (plus rapide que *3D studio* sur Pentium 120) et *Sybelus* pour la musique, le tout nouveau Risc Pc 700 est un sérieux concurrent de l'*Amiga 4000T* d'Escom, surtout avec un prix avoisinant seulement les 11 000 francs. D'autant plus que la machine est des plus rapides et qu'elle possède des capacités sonores 16 bits. Autre originalité, les Risc Pc sont entièrement modulaires, c'est-à-dire que l'on peut superposer autant de boîtiers que désirés pour augmenter l'espace réservé aux extensions. Chaque boîtier contient sa propre alimentation ainsi que deux baies (3,5 pouces et 5,25 pouces) et se clippe le plus simplement du monde dans le boîtier du dessous.

De même, il est possible de rajouter jusqu'à six microprocesseurs supplémentaires, comme sur la *BeBox*, pour augmenter encore plus la vitesse de calcul. Par contre, il faudra attendre que le patch adéquat du Risc OS soit disponible pour rendre ce miracle possible. En attendant, on peut toujours insérer une carte 486 ou Pentium sur l'un des bus processeurs pour émuler au mieux un Pc. Toute la gamme du Risc Pc est disponible en France auprès de l'importateur Ashiv, à Montreuil (93).

Qu'est devenu Atari ?

Avec sa gamme d'ordinateurs ST, TT et Falcon, Atari s'affichait il y a quelques années encore comme le grand concurrent de l'Amiga. Aujourd'hui Atari ne propose plus qu'une machine à son catalogue, la Jaguar. A l'instar de feu la CD-32 de Commodore, cette console a énormément de mal à s'imposer sur un marché demandeur de Playstation et Saturn. Ceci explique d'ailleurs les nombreuses difficultés du groupe : Time warner vient de brader toutes les actions qui lui restaient et Atari licencie à tour de bras ses ingénieurs. Mais si la gamme d'ordinateurs n'existe plus, cela n'empêche pas ses utilisateurs de rester de vrais fanatiques incroyablement dynamiques. Le marché Atari connaît aujourd'hui un second souffle grâce à l'apparition opportune de clones puissants. Le Medusa, par exemple, est un clone allemand du TT à base de 68040 voire 68060 et nanti d'une carte graphique extraordinairement puissante. Si cette machine est néonmoins réservée à une cible professionnelle (près de 25000 F pour la version 040), une version grand public, l'Hadès (10000 F), devrait apparaître au court de cette année. D'autre part, le Falcon continue de se voir agrémenter de moult extensions, comme la toute dernière Afterburner qui améliore sa vitesse de 500%. Mais où sont passés les Transputers promis par Atari il y a 8 ans ?



3D, multitâche, émulation Pentium... Un sérieux concurrent pour l'Amiga !

Une grande force du Risc Pc est de pouvoir réutiliser tous les périphériques des compatibles Pc.

Apple, le fer de lance

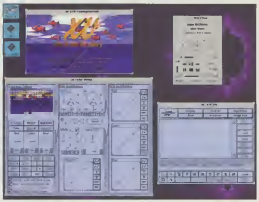
Est-il bien nécessaire de présenter le Macintosh ? Avec sa gamme d'ordinateurs, Apple incarne aujourd'hui le fer de lance des constructeurs qui s'opposent à la compatibilité Wintel. Sa politique est en ce sens des plus exemplaires : la société à la pomme n'entend plus imposer sa marque comme une alternative, elle tente au contraire de rallier ses anciens adversaire en leur offrant des parcelles de sa technologie. C'est bien connu l'union fait la force. Mais contre le colosse Microsoft, rien n'est gagné ; plusieurs constructeurs, dont Escom, Digital, Power computing, voire Ibm, jouent en effet la carte de la sécurité et proposent à leurs catalogues des micros qui restent compatibles Pc. Qu'on ne s'y trompe pas, Apple est aux premières loges d'une éventuelle contre-attaque du couple Microsoft-Intel et, dans le pire des cas, il ne serait pas étonnant de voir le Macintosh disparaître avant l'Amiga. John Sculley, président du groupe, est conscient du risque et ce n'est pas un hasard si QuickTime arrive bientôt sur Amiga.

Unix

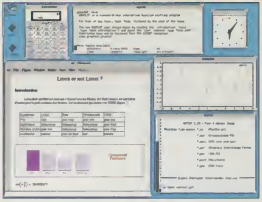
Il n'y a pas que les ordinateurs à être non-compatibles. Et dans le domaine des stations de travail (Silicon graphics, etc.), Microsoft est loin de faire l'unanimité.

Unix est un cas à part dans le monde des non-compatibles. D'habitude, quand un constructeur conçoit une nouvelle plate-forme, il développe un système d'exploitation spécialement adapté (TOS pour l'*Atari ST*, AmigaDOS pour l'Amiga, Arthur pour l'*Archimede*, NeXTStep pour le NeXT, BeOS pour la *BeBox*, etc). Unix, lui, est sorti "tout seul", c'est-à-dire qu'il n'accompagnait aucune nouvelle machine. Bien au contraire, il était prévu qu'il puisse s'adapter à n'importe quel environnement matériel, ce qui, en pratique, n'a pas toujours été le cas : il existe aujourd'hui plusieurs versions d'Unix légèrement modifiée pour leur hôte. Ces déviances sont principalement internes au système, et seuls les développeurs ont à s'en soucier ; du point de vue de l'utilisateur, globalement, un système Unix reste (quasiment) le même d'une machine à l'autre.

Principalement utilisé sur les gros ordinateurs, Unix est un système non seulement multitâche, mais également multiposte, c'est-à-dire que plusieurs utilisateurs, équipés d'un terminal, peuvent accéder simultanément via un "réseau" à l'ordinateur principal, appelé "serveur". Le réseau en question peut être soit local (les différents terminaux sont reliés au serveur par de simples câbles, peu importe leur longueur), soit externe (la connexion peut se faire par des lignes téléphoniques ou spécialisées). Quel que soit le type du réseau, le fait qu'Unix soit multiposte impose quelques précautions. En particulier, chaque utilisateur dispose d'un mot de passe pour utiliser son terminal, et tous les utilisateurs n'ont pas accès à tous les répertoires et fichiers du disque dur principal. Il incombe à l'administrateur du réseau (le "grand manitou", en quelque sorte), de gérer les autorisations de chacun. Cela peut paraître superfétatoire, mais il faut bien se rendre compte qu'Unix est destiné avant tout aux gros systèmes utilisés par les entreprises et institutions diverses (universités, ministères, armée...) pour lesquelles la sécurité et la confidentialité des données informatiques sont deux nécessités impératives.



Les stations graphiques préfèrent Unix à Microsoft.



Linux, l'interface graphique d'Unix.

Comme beaucoup de systèmes de son âge, Unix ne s'utilise qu'à partir d'un Shell, c'est-à-dire en entrant des commandes au clavier. Mais depuis maintenant quelques années, il retrouve une seconde jeunesse avec l'apparition d'interfaces graphiques puissantes telles que *Motif* ou *X-Window* (rien à voir avec Microsoft !), qui le rendent à la fois plus attrayant et plus simple d'accès. De plus, il a tendance à se démocratiser en quittant les gros systèmes pour s'attaquer au marché des micro-ordinateurs. L'implémentation la plus célèbre d'*Unix* sur micro est sans aucun doute *Linux*, que l'on retrouve aussi bien sur les Pc que sur l'Amiga. Son principal intérêt est de permettre d'intégrer le micro-ordinateur au sein d'un réseau Unix déjà en place et de l'utiliser comme un terminal. Quoi qu'on en dise, installer *Linux* chez soi ne sert strictement à rien si l'on ne dispose pas d'une connexion à un serveur Unix.

Yann Serra et Septh

NeXtstep, un rescapé

C'est un fait, l'ordinateur de Steve Jobs, le NeXt, est définitivement mort. Même Canon, nouveau propriétaire du hardware, n'a pas voulu reconstruire de machine. Par contre, ce n'est pas parce qu'un concept est un échec commercial qu'il ne faut pas exploiter ses qualités technologiques. C'est pourquoi le système d'exploitation NextStep est aujourd'hui vendu individuellement, d'abord pour Pc et bientôt pour tout ordinateur compatible CHRP, dont le Power Amiga.

NeXtstep est un précurseur. C'est de lui dont sont inspirés les icônes en relief du Workbench 2.0 et le Dock de la BeBox. Outre le fait d'être basé sur Unix et d'être totalement multitâche, l'apparente puissance de NeXtstep réside dans sa philosophie du dialogue homme-machine. Le système de fichiers, par exemple, n'est plus un amalgame de fenêtres mobiles qui s'ouvrent au fur et à mesure des répertoires mais un tableau dont chaque colonne représente un niveau dans la hiérarchie des fichiers. A gauche la racine, à droite les sous-répertoires et encore plus à droite les sous-sous-répertoires. Mieux, un outil répondant au nom d'Interface builder permet de créer ses propres applications en déplaçant juste des icônes ! Et comme le système est surtout un super-Unix, ont trouvera des logiciels comme NeXtmail qui simplifient à l'extrême la messagerie sur Internet. Un must que Microsoft et Amiga technologies n'ont pas encore fini de piller.

Phoenix-DP
Almathera
LE N° 1 DU CD ROM AMIGA

NOUVEAUTES CD ROM

149 Frs

BONUS la configuration de connexion du Club-Internet + 1 mois d'accès gratuit et illimité à Internet offert par le Club Internet

@-net
Internet Shareware Compilation

Almathera

@-NET est une compilation de programmes domaine public, shareware, freeware, dédiée à internet pour Amiga. Tous les utilitaires sont présents pour la connexion à internet et pour l'exploration du réseau: visualiseurs de pages Web, programmes de courrier électronique Email, téléchargement de fichiers en mode FTP, communication en direct IRC, gestions des forums électroniques Newsgroups, éditeurs de pages WEB, et beaucoup d'autres choses encore.
Pour Amiga 3.0 ou + avec Disque Dur

EN BONUS:
La configuration de connexion du Club Internet
+
1 mois d'accés gratuit et illimité à Internet
OFFERT PAR LE CLUB INTERNET

AMINET 10	99 Frs
EUROSCENE 2	99 Frs
AMINET SET 2	239 Frs
Cloanto Personnal Suite	499 Frs
Workbench Add-On	159 Frs
Brotkasten	199 Frs
Encounters	159 Frs
Magna Media Amiga Vol.3	79 Frs
Sound & Vision	159 Frs
Turbocalc 2.1 CD	79 Frs
Amiga Tools 3	159 Frs
Eric Schwartz CD	179 Frs

DES CENTAINES DE CD ROM SONT DISPONIBLES A PARTIR DE 49 Frs.
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

BON DE COMMANDE

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
ARTICLES:
....
....
....
Frais de port Colissimo + Recommandé : + 20 Frs
TOTAL: ....
je choisis de régler par:
o par chèque bancaire libellé à l'ordre de Phoenix
o par mandat
o par carte bancaire
N°..
expirant le: .... Date et signature:

ALMATHERA / PHOENIX-DP BP 801 64008 Pau Cedex
Tel / Fax : 59 82 95 00 Email: phoenix@club-internet.fr

AXIOM COMPUTER

Le spécialiste de l'Amiga neuf et d'occasion à des prix canons...

TARIFS AMIGA OCCASIONS FEVRIER 96

DESIGN.	MEM.	TYPE	ETAT	PRIX
A500	512 KO	68000	Occasion	790 F
A600	1 MO	SYS 2.0	Occasion	890 F
AMIGA 1200				1890 F
A2000	1 MO	68000	Occasion	1490 F
CD32	2 MO	AGA CD	Occasion	990 F
Moniteur	******	1085 S	Occasion	990 F

Amiga livrés avec cables et souris.

A1200 + HD 170 Mo + 2 Jeux = 2 790 Frs + Moniteur Couleur = 3590 Frs

Nous rachetons Cash vos Amiga, vos périphériques et vos jeux. Nous consulter.

Cartes accélératrices :
A500 :
- M-Tec 520 68020 14 Mhz Support Scsi2 et support co-pro : 1090 F
A1200 :
- M-Tec 1230 68030 28 Mhz + MMU + support co-pro + SCSI2 en option, AutoConfig : 990 F
- M-Tec 1240 : Idem 68030 à 42 Mhz auto config. : 1490 F
- Blizzard 1230 IV 68030 50 Mhz + MMU + support copro : 1590 F
- Blizzard 1260 68060 50 Mhz +MMU+FPU+ support copro : 4590 F
A4000 :
- Cyberstorm 68060 50 Mhz + MMU + FPU + support co-pro + SCSI2 en option : 6490 F

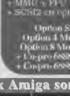
Option SCSI2 : 790 F
Option 4 Mo 32 Bits : 890 F
Option 8 Mo 32 Bits : 1690 F
+ Co-pro 68882 33 Mhz : 490 F
+ Co-pro 68882 50 Mhz : 690 F

TARIFS AMIGA NEUFS FEVRIER 96

DISQUES DURS IDE
40 Mo : 490 Frs
60 Mo : 590 Frs
170 Mo : 890 Frs
540 Mo : 1190 Frs
850 Mo : 1590 Frs
1 Giga : 1790 Frs

PROMO
Nos Disques durs sont livrés avec la nappe 2,5" / 3,5", le cable d'alimentation Y et la notice d'installation.

LOGICIELS
- KingPin : 99 F
- Ishar III : 199 F
- Apydia : 79 F
- Vital Light : 189 F
- Tower Assault : 159 F
- Super Stardust : 179 F
- Terminator 2 : 99 F
- Valhalla : 169 F
- Allan 3 : 129 F
- Genesia : 149 F
- Shadow Fighter : 99 F
- Lure of Temptress : 129 F
- Cannon Fodder : 99 F
- All Terrain Racing : 179 F
- Global Effect (CD32) : 99 F
- Super Frog (Am&CD32) : 99 F
- Ultimate Blows (CD32) : 179 F
- Megalomania : 99 F
- SimAnt : 149 F
- When two worlds war : 199 F
- Motorhead : 99 F
- Painter 3D : 290 F



NEWS
- ALIEN BREED 3D : 219 F
- CARTON ROUGE : 299 F
- WORMS : 199 F
- SPERIS LEGACY : 199 F

SQUIRREL SCSI2 490 F

BOITIER IDE A500 790 F

OPERATION DESTOCKAGE
JEUX NEUFS A 49 FRS
- Sim Life
- Mean Arenas
- Fatman
- Christmas Lemmings 94
- Vital Light
- Naughty ones
- Entity
- Fire and Ice
- Oscar (A1200)
- Total Carnage (A1200)
- DeepCore (CD32)
- Trolls (CD32)
- Morph (CD32)
- Chambers of Shaolin (CD32)
- Seven Gates of Jambala (CD32)
- Beavers (CD32)
- Liberation (CD32)
- Wale's voyage (CD32)

Les nouveaux Amiga sont arrivés...

ESCOM A1200
68020 16 Mhz, 2 Mo HD 170 Mo + Pack Logiciels (Photogenics, Ppaint 6.4, Scala MM300 Print Manager 1.2, Wordworth 4SE, Datastore 1.1, Turbo Calc, Organiser, Pinball Mania et Whizz).
Prix : 3990 Frs

ESCOM A4000T
68040 25 Mhz, 6 Mo HD SCSI2 1 Giga, 2 slots Vidéo avec Scala MM300
Prix : 18990 Frs
Moniteur Amiga 1438 1024x768 15-38 Khz : 2190 F
DRACO 68060 50 Mhz
Nous consulter

ESCOM A1200
+ PACK MAGIC
Idem qu'avec le 170 Mo mais sans Scala MM300
Prix : 3190 Frs

ESCOM A1200 HD 170 Mo + Moniteur 1438 + Carte accélératrice 68030 42 Mhz M-TEC + Pack Magic.
Prix : 7490 F

DIVERS
- Lecteur Externe : 290 F
- Lecteur Externe Neuf : 390 F
- Lecteur HD 1,76 Mo : 690 F
- Joystick à partir de : 50 F
- Souris Amiga : 149 F
- HP + Ampli 2 x 5 Watts : 149 F
- Boite de rangement D7 : 25 F
- Boitier HD A500 IDE : 790 F
- Squirrel SCSI2 : 490 F
- Tower Hawk A500 : 2890 F
- Tower Hawk A1200 : 1690 F
- Zip Iomega 100 Mo : 1590 F
- CD2X SCSI2 + Squirrel : 1490 F

PERIPHERIQUES
MEMOIRES :
- 512 Ko A500 : 290 F
- 2 Mo + Horloge A500 : 890 F
- 1 Mo A500 Plus : 590 F
- 1 Mo A600 . 390 F
- 2 Mo A2000 · 1390 F
- 4 Mo 70ns 32 Bits 70 Pins : 990 F
IMPRIMANTES
- Canon BJ 30 : 1590 F
- Canon BJC 70 : 2190 F
- Canon LPB 4U (Laser) : 3890 F
- HP DeskJet 340 : 1990 F
- HP DeskJet 660 C : 2790 F
- HP LaserJet 5 L : 3990 F

A 20 mètres de la gare RER de Houilles, Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 12H30 et 13H30 à 18H30.

AXIOM COMPUTER 3, Avenue Charles de Gaulle 78800 HOUILLES
Tel : 39-68-33-80 Fax : 39-68-33-80

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	SOUS TOTAL

Tous nos tarifs sont T.T.C TOTAL
Prix modifiables sans préavis.

Rajouter 30 Frs de port pour logiciels, 50 Frs pour périphériques et 90 Frs pour une configuration.
Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

NOM : ....
Prénom: ....
Adresse : ....
N° de téléphone (Important) : __ __ __ __

Capital punishment

ClickBoom

Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être des films de Bruce Lee, dans lesquels le héros montait un à un les étages d'une tour, chaque étage étant gardé par un maître en arts martiaux. Et bien, en reprenant ce principe, ClickBoom nous a concocté un jeu de combat absolument génial.

Prend ça dans les dents !

Vous etes un guerrier qui a pour objectif de détrôner le maître du château. Avant d'arriver jusqu'à lui, il vous faudra battre les gardiens des différents niveaux.

Les combats sont classiques, avec différentes zones de touches, des "points de vie" que l'on récupère en tapant sur l'arriversaire ou en appuyant rapidement sur le bouton de tir, et une barre de "résistance" qui, lorsqu'elle atteint zéro, vous laisse groggy. La préversion que nous avons vue était loin d'être complète, ne permettant de contrôler qu'un seul des quatre personnages actuellkment disponibles (d'autres devant arriver...). Techniquement génial, il faut quand même un 1200 minimum avec 2 Mo de RAM, et le joystick est plus que conseillé (pas le choix de toute façon). La musique est carrément démentielle, les sprites des personnages immenses et magnifiquement animés, le nombre de coups à disposition délirant... Enfin bref, c'est un méga-hit en puissance. Peut-être un peu sanglant et gore, mais bon...

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : Amiga AGA

Capital punishment vous en met plein la vue.

Zeewolf 2

Binary asylum

Oh ! Encore un jeu d'hélico... Non franchement, Zeewolf 2 a l'air génial. Suite très attendue d'un must de l'Amiga, Zeewolf 2 vous met bien aux commandes d'un hélico, mais ce n'est pas une simulation compliquée avec des touches partout. Il suffit d'une souris ou d'un joystick pour se prendre pour un Rambo des airs.

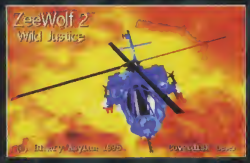
Zeewolf, tout en un !

Mais ce n'est pas tout, car on peut également prendre en charge des blindés et des avions par télécommande. Votre hélico reste toujours au milieu de l'écran, évoluant dans un monde en 3D qui bouge autant que lui. Vous allez donc voler de mission en mission sur des terres désertiques, au-dessus du Pôle Nord ou de plaines toxiques. Si vos munitions sont limitées, vous pouvez retourner sur un porte-avions pour en récupérer, ou piloter à distance d'autres chars ou avions bourrés de munitions. Même si ce n'est pas toujours aussi beau qu'on aurait voulu, le tout est fluide et absolument délirant à jouer. Prévu sur tous les Amiga dotés d'un Workbench 2.0. Quoi qu'il en soit, nous l'attendons avec impatience.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga



"Walk on the wild side" revu et corrigé.

Super skidmarks data disks

Acid software/Guildhall

Inutile de vous présenter Super skidmarks, le jeu de courses de voitures le plus farfelu et le plus délirant jamais sorti. Et bien Acid software est en train de mettre la dernière touche à un pack de trois disks supplémentaires pour vous en faire encore mieux profiter.

Deux disquettes contenant en tout douze nouveaux circuits sont là pour vous servir, ainsi qu'une disquette permettant d'améliorer le programme originel. Vous faisant passer en version 2.21, elle permet d'accélérer les temps de chargement, améliore le système vous permettant de jouer en réseau (par câble série), ajoute de nouveaux modes de championnat et un convertisseur pour les utilisateurs d'*Imagine* qui veulent créer leurs propres véhicules. Pour ceux qui ont déjà du mal à terminer le *Super skidmarks* normal, sachez que deux nouveaux modes de difficulté ont été ajoutés, un mode très facile et un autre très difficile. S'il ne s'agit donc pas d'un nouveau jeu à part entière, les douze nouveaux circuits à eux seuls devraient vous occuper un bon moment.

Il n'y a que Super skid pour me faire ça.

Ça tourne, ça pirouette...

...et ça saute en tout sens !

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga

Réseau Constellation

O.R.I.O.N Diffusion

MULTIMEDIA SYSTEMS Quartier de la Tour - Route de Marseille
04000 DIGNE Tel: 92.32.49.37

MEDIACOPY 6 Rue Voltaire - BP 102
18100 VIERZON Tél: 48.71.81.39

JANAL 34 Rue Faventines
26000 VALENCE Tél: 75.55.43.16

M.S.D Informatique 2 Rue du 11 Novembre
42100 SAINT ETIENNE Tél: 77.41.14.14

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82 Rue de Sailly - BP 104
59453 LYS LEZ LANNOY Cedex Tél: 20.72.05.63

SOFTONE Compagnie 398 Rue de Lille
62400 BETHUNE Tél: 21.58.99.99

ATOL Informatique 67 Rue Nationale
72000 LE MANS Tél: 43.23.43.57

SATURN Informatique 13 Rue de l'Abreuvoir
77100 MEAUX Tél: (1) 64.34.31.89

CTV Productions 20 Ter Allée des Mélèzes
88390 ARCHES Tél: 29.32.76.06

SUISSE

RELEC Village du Levant 28
1530 PAYERNE Tél: +19 41 37 61 52 75

-1- COMPUTER Grand Pont 33 - Po Box 2220
1950 SION Tél: +19 41 27 22 20 60

BELGIQUE

AMIGA CITY Avenue du Prince Héritier 175
1200 BRUXELLES Tél: +19 32 27 36 83 11

DIGITAL PRECISION Chaussée de Jette 330
1080 BRUXELLES Tél: +19 32 24 26 05 04

GENERATION AMIGA Rue de l'Hôtel des Monnaies 120
1060 BRUXELLES Tél: +19 02 25 38 43 60

AMIGA PRODUCTS Route de Philippeville 209
6280 GERPINNES Tél: +19 32 71 21 79 32

Nos revendeurs BLITZ

Blitz Basic v2.1 est le BASIC de la prochaine génération avec des caractéristiques provenant du PASCAL, C .. Il donne au BASIC une renaissance avec encore plus de puissance qu'il n'y eue jusqu'à présent. Il peut être utilisé pour programmer n'importe quel type logicial, du jeu d'arcade aux applications sérieuses. La compilateur Blitz 2.1 prend la source BASIC et crée des programmes très rapides, compactes et autonomes. Le genre de programmes dont tout le monde pense qu'ils ont été créés en assembleur ou en C !

Caractéristiques

- Implantation complète du BASIC étendu incluant Select..Case, While. Wend, Do..Until, On .Goto, Fonctions et Procédures (Avec variables locales), tables dynamiques etc
- Support des fichiers graphiques et animations au standard IFF (comme ceux créés par le célèbre DPaint) ainsi que le support palette avec la cycle de couleur
- Les échantillons de son au standard Amiga peuvent être joués à partir du Blitz 2.1 mais également directement sur la disque (pour les gros échantillons).
- Support des fichiers de musique (mods) aux formats MED et Sound Tracker.
- Structures 'New types' similaires au C and 'painter types' qui font que le Blitz 2.1 et plus que juste un autre BASIC
- Macro assembleur en ligne pour les programmeurs avancés.
- Support des listes chainées (super-tables) pour une manipulation de données efficace et rapide.
- Instructions pour la gestion d'écran Intuition, Fenêtre, Menu et Gadget.
- Librairie complète de commandes Arexx permettant simplement d'ajouter un port Arexx à vos applications Blitz 2 1
- Accès complet aux librairies internes et structures Amiga
- Générateur d'interface utilisateur avancé.
- Support étendu du Workbench 2.0/3.0 incluant la gestion de la palette AGA.
- Le Blitz-mode prend proprement le contrôle de l'Amiga OS et rend vos programmes plus rapide que l'éclair avec différentes instructions Blitter pour un graphisme fluide et ultra rapide
- Gestion avancée de l'affichage pour un scrolling fluide, affichage en 'dual playfield' et plus encore.
- Accès direct au copper de l'Amiga pour une manipulation avancée de l'affichage
- Un éditeur-compilateur complet fournissant un environnement productif et convivial pour la programmation.
- Blitz 2.1 produit des programmes en coda 100% assembleur (rapide et compacte)
- Les programmes créés en Blitz 2.1 sont compatibles tout Amiga et peuvent être librement diffusés, aucune licence ou reconnaissance ne sont exigées
- Le debogger RunTime permet de visualiser l'exécution du programme pas à pas, da voir les valeurs des variables, les instructions exécutées et bien plus encore

420 Francs
+ 30 Francs de port

L'outil de développement Amiga

ORION Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON Cédex
Tél: 33.82.67.65 - Fax: 33.82.68.30

Oui, envoyez-moi le nouveau Blitz Basic 2.1vf compatible tout Amiga. Je joins mon réglement de **450,00 Frs** par :
❑Chéque ❑CCP ❑Mandat ❑Carte Bancaire :
N° ______ . ______ . ______ . ______ Expire le ___ /9_

ORION Diffusion met à jour une ancienne version Blitz Basic ou reprend votre ancien BASIC à tarif préférentiel, nous consulter !

Nom:
Adresse:
Code: Ville: Tél:

DREAM TOP

Breathless

Power computing

On vous l'avait dit, les Doom envahissent l'Amiga ! Bien loin de Fears et autres Alien breed 3D, Breathless porte aujourd'hui le genre au-delà des limites espérées. Attention, machine puissante souhaitée.

La Terre est colonisée par une monstrueuse race alien dont la puissance n'a d'égale que la cruauté. Seuls quelques rebelles humains... Comment ? Cela fait dix fois que vous entendez le même scénario ? Oui, ben... Désolé, les programmeurs Amiga ont fait preuve d'un remarquable génie pour élaborer des routines supérieures à celle d'un *Doom* sur Pc, mais personne n'a été capable de trouver une histoire originale. Après tout, la chose est-elle vraiment nécessaire dans le cas d'un jeu où le but défoulant est juste d'arpenter des couloirs en 3D, en tirant bêtement sur les monstres avenants ? Qu'on se le dise, la qualité d'un *Breathless* se juge sur des aspects techniques et sur la dose de d'adrénaline émise durant les heures de jeu.

Un must

A ce niveau, *Breathless* est une prouesse que personne ne pensait faisable à partir des composants graphiques d'un Amiga 1200. Petit rappel pour nos lecteurs qui auraient oublié un précédent dossier sur la Doom-mania (Dream numéro 17), l'Amiga est une machine très puissante pour manipuler de gros blocs d'images, les sprites, mais qui s'avère plus lente qu'un Pc pour modifier pixel par pixel la totalité de l'écran. Manque de pot, c'est justement cette deuxième technique qu'il faut employer dans les jeux d'action en 3D. Les concepteurs de *Gloom, Alien breed 3D* et autres *Fears* avaient cependant trouvé une ruse : il suffisait d'utiliser le copper, un petit composant de l'Amiga qui permet de changer la palette de couleurs au fur et à mesure qu'une image s'affiche. Initialement prévu pour faire de jolis dégradés, le copper ne réagit que tous les deux ou trois pixels. Du coup, tout le monde s'était fait à l'idée que tout *Doom* sur Amiga souffrirait d'un affichage en gros carrés bien laids.

De nombreux passages escamotés.

Quel carnage !

Laissez l'ennemi venir.

Et bien non ! Cette théorie est aujourd'hui démentie : l'écran 3D de *Breathless* est en vrai 320x200. Les programmeurs auraient en fait découvert une ressource inconnue du Chipset AGA, même pas référencée dans les documentations techniques de feu Commodore. Au niveau de la fluidité générale, le problème dépend de la rapidité du microprocesseur à calculer les perspectives. Des options permettent de réduire la définition et de rétrécir la fenêtre de jeu pour accélérer le travail d'un 1200 de base. Et là, deuxième surprise : *Breathless* sur Amiga est plus rapide que *Doom* sur Pc ! En effet, sur un Amiga avec Fast RAM et 68020 à 28 Mhz, la jouabilité optimale s'obtient avec un plein écran en basse définition, alors que sur un Pc équivalent (386 dx33) l'utilisateur est obligé de se contenter d'une fenêtre en basse résolution d'un quart d'écran.

Ne perdez pas le nord

Breathless est constitué de vingt niveaux répartis en quatre mondes. La décoration ne brille certes pas par sa gaité mais on ne peut que s'extasier du soin apporté aux

Les monstres surgissent rapidement.

Pensez à prendre des repères.

Trouvez comment accéder aux bonus.

textures : les murs sont composés de pièces métalliques au relief évident, le sol est tantôt solide tantôt noyé sous de dangereuses coulées de laves au réalisme saisissant et les ciels découverts laissent imaginer des sites montagneux ou industriels aux alentours. Pour compléter le parcours, le joueur devra jongler avec les divers téléporteurs, portes fermées à clé et autres passages secrets. A ce propos, il est important de signaler que *Breathless* regorge de pièces cachées plus ou moins difficiles d'accès. Afin de se rendre maître des trésors qu'elles regorgent, il est vivement conseillé de jeter régulièrement un oeil sur la carte des lieux. Un chemin un peu tortueux s'explique souvent par la présence d'une salle fantôme qu'il a fallu contourner. Du point de vue du style, la géographie de chaque niveau ressemble beaucoup aux labyrinthes proposés par *Gloom* : beaucoup de recoins permettent d'élaborer des embuscades et les pièces sont toutes rectangulaires. Il n'y a pas de diagonale et encore moins de courbe.

Laissez-moi me défouler

On aurait tort de se fier à l'apparente facilité des deux premiers niveaux. A l'instar d'*Alien breed 3D*, *Breathless* est un jeu dont la difficulté est croissante. Et quelle difficulté ! Il n'existe qu'un seul degré de compétence, réglé par défaut sur super hard ! Si les jeux d'action nous ont jusqu'à présent habitués à amasser des bonus médicaux au rythme de notre gourmandise, *Breathless* serait plutôt partisan du rationnement excessif. Pire, le joueur doit même collecter des crédits grâce auxquels il pourra acheter quelques maigres pourcentages de vie, une fois le terminal propice trouvé. Le malheur tient surtout dans la rapidité de l'adversaire. Sa résistance n'est pas un véritable problème car elle évolue en même temps que notre puissance de feu. Par contre, les douze races d'ennemis rencontrés ont toutes une fâcheuse tendance à se déplacer en zig-zag (difficile pour viser) et de tirer une salve toutes les demi-secondes une fois qu'il nous ont repérés. A ce stade, la production d'adrénaline est à son comble et les doigts du joueur s'emmêlent. Bien malin, celui qui arrivera à trouver la combinaison de touches idéale permettant à la fois de se déplacer en pas chassés (pour éviter les tirs ennemis) et de prendre une autre direction (pour fuir un alien trop proche). Les développeurs n'ont apparemment pas prévu l'utilisation d'un paddle de type CD-32, pourtant bien pratique.

Au final, on passera plus de temps à élaborer des stratégies d'attaque pour économiser armes et énergies. Ceux qui s'attendaient à tirer dans le tas devront attendre la publication des cheat-modes pour assouvir leurs sanglants besoins de défoulement virtuel. Les autres découvriront d'ores et déjà ce que signifient les termes risque, péril et extrême. Toutefois, rappelez-vous qu'une telle épopée ne s'entreprend pas sans un matériel performant ; il est vivement conseillé de gonfler son Amiga (disque dur, carte accélératrice, etc.) pour un maximum de confort. Un seul petit regret : on ne peut pas jouer en réseau !

Yann Serra

On admire la finesse des décors.

AMIGA AGA

Action 3D

GRAPHISME	18
ANIMATION	19
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : fançais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

96%

Odyssey

Audiogenics

Jeu de plates-formes assez classique quant à la réalisation, Odyssey étonne par un scénario intéressant et de multiples possibilités qui font gagner le jeu en richesse et en profondeur. Difficile, mais passionnant...

Il y a fort longtemps, le monde d'*Odyssey*, composé de sept îles, vivait sous le règne d'un roi puissant et bon. Chacune des sept îles étant habitée par d'étranges créatures, le roi devait se faire aider par un magicien afin de les maîtriser. Malheureusement, ce roi avait un frère dont l'unique ambition était de devenir roi à la place du roi. Aidé par une bande de brigands, il réussît à tuer le roi et à s'emparer du livre de sorts du magicien. Mais pendant qu'il s'emparait du trône, le magicien arriva à s'enfuir avec le jeune prince héritier. Au fil du temps, le magicien apprit à son jeune apprenti tout ce dont il se souvenait, et vînt le jour où l'héritier du trône se lanca dans son odyssée pour regagner sa place. Parmi les choses que le magicien vous a apprises (et oui, c'est vous le héros !), l'une des plus importantes est la possibilité de vous métamorphoser en animal, muni des deux cristaux nécessaires. Le seul moyen de battre l'usurpateur est donc d'explorer les 6 îles entourant l'île du roi, avant d'aller l'y affronter muni de tous les cristaux.

Un scénario bien pensé

L'ombre de la main est superbe.

Il vous faut donc, au départ, choisir une île sur laquelle commencer votre aventure. Si toutes sont disponibles au début (le choix s'effectue de façon très originale), les seules dans lesquelles vous pourrez réaliser vos quêtes de départ sont les trois îles du royaume extérieur. Vous y récupérerez (après maintes épreuves tenant à la fois des réflexes et de la réflexion) des cristaux qui vous permettent de vous métamorphoser. C'est généralement le seul moyen de passer au travers d'épreuves plus lointaines. Au début, vous ne pourrez vous métamorphoser que dans les îles où vous aurez trouvé les cristaux, mais lorsque vous aurez enfin (au bout de plusieurs heures) fini chaque quête dans ces trois îles, vous trouverez un cristal d'influence, qui vous permettra d'utiliser les cristaux de métamorphose dans les îles adjacentes. Quand vous aurez découvert les trois cristaux de métamorphose, et les trois cristaux d'influence, vous pourrez vous attaquez aux trois îles du royaume intérieur, où vous trouverez d'autres cristaux de métamorphose, ainsi que les trois clés indispensables pour rentrer dans le château de l'île centrale.

Mangez des pommes !

En intérieur ou en extérieur, c'est dur !

Mais c'est dur dur...

Dans l'ensemble, *Odyssey* reste un jeu de plates-formes très classique, avec des sauts à effectuer, des petits puzzles à résoudre, des bestioles à éviter ou à exterminer, des bonus à ramasser... Tout se fait au joystick

Un jeu de plates-formes presque classique.

(et vous avez intérêt à en avoir un d'une précision remarquable pour ne pas trop souffrir), et avec quelques touches du clavier, et il est parfois assez difficile de progresser sans trop perdre de vies. Par exemple, il est impossible sur une île précise de sauter du bateau à la terre ferme sans s'enfoncer dans les flots. Par ailleurs, si la musique d'intro est sympa, le reste du jeu n'est ponctué que de bruits de vent, et de vos coups d'épée... Le personnage est assez bien animé, même si un peu petit, et, sans doute est-ce fait exprès, mais il est parfois très très difficile de repérer les ennemis dans le décor, ou pire, les plates-formes dans le décor. En dehors de ces quelques défauts, *Odyssey* est assez agréable à jouer, et les passionnés de plates-formes vont se régaler pendant des jours et des nuits.

Geoffroy Marty

Attention, Odyssey est prenant !

Tous les AMIGA

Plates-formes

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	12
DURÉE DE VIE	19

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

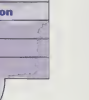
88%

Un p'tit coup de pouce ?

Quand vous cherchez à ouvrir une porte dant vaus n'avez pas la clé, la couleur de cette dernière apparoit à côté de vas statistiques. Il ne faut d'ailleurs pas hésiter à revenir plusieurs fois sur vas pas, en libérant passage après passage. Certaines bestioles peuvent vaus être utiles sans le vaulair, pour déclencher une parte, libérer un passage... De même, certains blocs de pierre sont inactifs, et n'ont pour but que de vous permettre d'ouvrir certaines trappes ou passages.

SUPERBE!
-20 %
sur le premier article de votre prochaine commande.
Offre valable sur toute création (*) ou exclusivité (*) des Editions A.D.F.I. jusqu'au 29 février 1996.
OctaMed 690
AZUR 300
GED + Ortho 330
OPUS ou DirWork 690
Voici de quoi nourrir efficacement votre AMIGA®
Entièrement en français

TÉLÉPHONE 33+ 73 93 77 31.
TÉLÉCOPIE 33+ 73 34 05 15.
MODEM 33+ 73 34 07 57.
EMAIL ADFI@RAMSES.FDN.ORG



Éditions A.D.F.I.
La force créatrice en action.
Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet
F-63000 Clermont-Ferrand.
Février 1996

Frais de gestion livraison en 48 heures. Contre-remboursement
Logiciel 40, matériel 70, étranger +15, recommandation +30 F. Après accord téléphonique 110 F.
Délai maximum garanti dans la limite des stocks disponibles : téléphonez-nous. 53 revendeurs locaux.

A.B.E. 3.60.B
Le plus puissant éditeur et réparateur des disques et de leurs protections. 720 F*. *(-20%=576)

Workbench & Système
Le cours hypertexte Amigaguide indispensable à la compréhension de votre Amiga. 200 F*. *(-20%=160)

Modem USRobotics Internet
Vers les autoroutes de l'information avec une grande aisance.
Sportster 14400 1190 F. Courier 28800 3190 F.
Sportster 28800 1850 F. +12 Mo de logiciels dédiés.
Modems en français avec agrément France Telecom.

Annabella GFA
Le cours en 8 disquettes. 400 F*. *(-20%=320)

Jennifer Amos
Le cours en 5 disquettes. 250 F*. *(-20%=200)

PageStream3 Exclusif A.D.F.I. 2490 F
La référence en publication assistée par ordinateur. Version enregistrée chez l'auteur (!) et complètement francisée. *(-20%=1992)
Filtres et Mise à jour nous consulter.

Encyclopédie ADFI Création A.D.F.I. 320 F.
Toute la connaissance de l'AMIGA enfin disponible.
Tome 1 : Exec. *(-20%=256)

typeSmith Exclusif A.D.F.I. 1290 F.
La référence des créateurs et correcteurs de fontes. Le tirage papier ou écran enfin parfait. Version enregistrée (!) chez l'auteur & complètement francisée. *(-20%=1032)

Décollages Création A.D.F.I. 360 F.
L'éducatif des 3 ans ½ à 11 ans.
L'éducatif que votre enfant attendait... *(-20%=280)
Thème supplémentaire "Espace" 120 F.* *(-20%=96)
Thème supplémentaire "Lettres" 120 F.* (-20%=96)

HiSoft Devpac 3.50 Exclusif A.D.F.I. 990 F
Le langage de référence livré avec un cours complet + aides + macros + dicos.
Mise à jour 1.0 à 3.14 nous consulter. (-20%=720)
Nouvelle version en 6 disquettes.

Epson Stylus & LQ Exclusif A.D.F.I. 290 F
Le pilote d'impression des imprimantes et compatibles Epson Stylus c.u LQ.

XTreme racing

Silltuna software/Black magic

Certains d'entre vous connaissent peut-être Super mario karts sur la Super nintendo. Et bien voilà la réplique de Silltuna software qui tourne sur A1200/A4000. Ce n'est peut-être pas très beau, mais à plusieurs, c'est absolument délirant...

Xtreme racing est un jeu de course de voitures assez classique. De un à quatre joueurs peuvent prendre part au jeu sur le même Amiga, et jusqu'à huit sur deux Amiga reliés par Null-modem ou par Modem. Plusieurs types de jeu sont disponibles, de la course sur une seule piste, à un championnat en douze courses, en passant par des compétitions et un mode duel. Les courses individuelles vous permettent d'appréhender les huit véhicules disponibles et leur possibilité, ainsi que de devenir des experts en ce qui concerne les trajectoires idéales des douze circuits disponibles. Les compétitions (une par niveau de difficulté) se courent sur quatre courses, et il faut terminer dans les trois premiers pour passer à la suivante. Le championnat vous fait courir les douze courses, et vous permet même d'améliorer votre véhicule au fil des courses. En mode duel, le but du jeu est tout simplement d'éliminer un nombre prédéfini de véhicules adverses.

Vavovoum...

Assez complet

Le nombre d'options de jeu étant donc conséquent, il faut savoir que chacun des modes expliqués ci-dessus sont remplis de petits plus... Les bonus récupérables sur la route vous donnent des armes spéciales, un coup de turbo... En fait, chaque piste est bourrée de bonus, d'obstacles, de rampes, de lemmings (à écrabouiller, mais qui peuvent aussi vous être utiles si vous ne vous en prenez pas trop à eux). A vous de trouver les meilleures trajectoires selon votre véhicule (certains vont plus vite, mais dérapent plus facilement, etc.), d'éviter les fossés, d'éliminer vos adversaires à coups de roquettes ou en leur tombant dessus... Seul, *Extreme racing* est agréable à jouer, mais n'est pas beaucoup plus prenant qu'un *Vroom*. A plusieurs, par contre, c'est une lutte acharnée pour la victoire qui se livre, et vous risquez de réveiller les voisins. Quoi qu'il arrive, les sprites représentant votre véhicule sont toujours au centre de l'écran, et ce sont les décors qui bougent. A plusieurs, l'écran se scinde en autant de fenêtres qu'il y a de joueurs, et il devient forcément de plus en plus difficile de bien voir ce qui se passe. Plusieurs modes d'affichage sont disponibles, selon la puissance de votre Amiga, le mode par défaut étant le plus rapide. On contrôle assez facilement son véhicule au clavier, mais à la souris, au joystick ou au gamepad, c'est une autre paire de manches. De toute façon, il vous faudra bien du temps avant de terminer premier à tous les coups, mais même si vous y arrivez, des "secrets" vous seront dévoilés pour augmenter la difficulté du jeu. En plus des quelques bruitages du jeu, vous pouvez choisir des Mods à jouer en fond musical, et ils sont assez originaux. Achetez de la pizza, convoquez vos amis, et *Xtreme racing* vous fera passer des nuits blanches !

A quatre, la visibilité est limitée.

Gem

Et un déraPage mal contrôlé, un !

AMIGA AGA

Course de voitures

GRAPHISME	14
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	15
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

86%

JESSICO

ENFIN !!!
UNE LISTE COMPLETE DE LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ACCESSORIES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200 470
EXT 1 MO A600.....390
EXT 1 MO A600 + HORL.....460
EXT 0 MO A1200 + HORL.....720
BARETTE 1,2,4,8 MO A1200...NC
EXT 1MO A1200.....1110
EXT 4 MO A1200.....2180
LECTEUR INTERNE
HAUTE DENSITE.....870
LECTEUR EXTERNE
HAUTE DENSITE.....950
LECTEUR CDROM
2X IDE ATAPI.....1490
LECTEUR CDROM
4X IDE ATAPI.....1990
DISQUE DUR INTERNE
120 MO.....1190

DIVERS AG

CONTROL. DD AMIQUEST..435
ADAPTATEUR 4 JOY 100
ALIMENTATION 350
BOITIER 50 DSK 59
DISK 3.5" DFDD.....35
DISK 3.5" DFHD 40
ETIQUETTES 3.5" X100.....40
EXT 512K A500 220
EXT 512K A500 + HORL 280
EXT 1 MO A500+ 375
INTERFACE MIDI
3+1+CABLES 199
LECTEUR INTERNE
DOUBLE DENSITE 390
LECTEUR EXTERNE
DOUBLE DENSITE 470
DISK NETTOYAGE 3.5" 50
MICRO KIT NETTOYAGE.....110
MODEM 14400 BAUD.....1390
MODEM 28800 BAUD.....2390
SCANNER A MAIN N&B 890
SCANNER A MAIN
COULEUR.....1990
SOURIS.....135
SWITCH SOURIS/JOYSTICK .150
TRACK BALL 240

JOYSTICKS AG

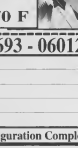
JOYPAD PRO A1200/CD32 185
KONIX SPEEDKING.....95
KONIX SPEED. AUTOFIRE...100
KONIX NAVIGATOR 115
QJ SUPERBOARD 135
QJ JETFIGHTER.....100
JOY PROMO 95

* SAUVER UN PROGRAMME ENTIER EN MEMOIRE SUR DISQUE.
* GENERER VOS PROPRES CHEAT CODES ET ASTUCES.
* SAISIR ET SAUVEGARDER DES IMAGES A L'ECRAN AU FORMAT IFF.
* UTILISER UN ASSEMBLEUR/ DESASSEMBLEUR 68020 COMPLET AFIN DE MODOFIER A VOTRE CONVENANCE TOUS LES LOGICIELS GELES.
* SANS PERDRE VOTRE CAPACITE RAM CAR L'ACTION REPLAY INCLUS SA PROPRE MEMOIRE.
* SUPPORTE LE DISQUE DUR ET TRES FACILE A INSTALLER (TRAPPE).

ACTION REPLAY
Notice en Français
A1200.....470 F

JEUX AG

AKIRA.....220
ALIEN 3 OLYMPICS.....220
ALL TERRAIN RACING.....180
ANDRE AGASSI TENNIS
BLITZ TENNIS.....220
BATTLE ISLE 93 VF.....280
BOWLING KIN PIN 150
BREAKOUT.....250
BREATHLESS 300
BRUTAL PAWS OF FURY 220
CASTLES VF.....220
CANNON FODDER 2 225
CHAMPIONSHIP
MANAGER 2.....220
CITADEL.....220
CIVILISATION 150
COLONISATION 250
DAWN PATROL 250
DUNE 2 150
FRONTIER ELITE 2 220
F1 GRAND PRIX.....150
FIELDS OF GLORY 150
FIFA SOCCER.....220
GLOOM DELUXE 220
INDY LAST CRUSADE.....120
INDY 4 FATE OF ATLANTIS..150
INDY 500 150
JET STRIKE 120
KICK OFF 3 EURO VF 220
MICROPROSE GOLF 180
ODISSEY 220
PLAYER MANAGER 2 180
POLE POSITION 220
PREMIER MANAGER 3
DELUXE.....220
PRIMAL RAGE.....220
RUGBY LEAGUE BOSS.....150
SENSIBLE GOLF.....220
SENSIBLE WORLD OF
SOCCER 96.....220
SETTLERS VF.....250
SEVEN SWORD OF MENDOR...250
SHADOW FIGHTER.....150
SIM CITY CLASSICS.....150
SIM ISLE VF (1,5 MO WB.I)....99
SKIDMARKS 2.....230
SPACE ACADEMY.....220
SPACE LEGACY.....220
SYNDICATE 150
TACTICAL MANAGER 2 220
THEME PARK.....250
TOWER ASSAULT.....184
TRAITOR.....150
ULTIMATE SOCCER
MANAGER VF.....220
ULTIMATE SOCCER
MANAGER DATA 150
WORLD CLASS RUGBY 95..150
WORMS.....235
ZEEWOLF 2 280
****
KING QUEST NF
1,2, 3, 4 OU 5.....150
POLICE QUEST NF
1, 2 OU 3.....150
SECRET OF MONKEY ISLAND
1 OU 2.....150
SPACE QUEST NF
1, 2, 3 OU 4.....150



COMPIL.

AWARD WINNERS
PLATINIUM.....230
ELITE 2 + CIVILISATION
+ LEMMINGS

AWARD WINNERS
GOLD 230
ELITE PLUS + ZOOL
+ SENSIBLE SOCCER
+ J. WHITE SNOOKER

SOCCER STAR 96.....230
FIFA+KICK OFF 3
ON THE BALL+P. M. 3

HELP 220
DUNE 2 +PINBALL DREAMS
PRO TENNIS TOUR+F1 RACE
LEADERBOARD+HUMANS
PUSH OVER+PRINCE PERSIA

MEGA PACK AG 180
MIG 29 + DIZZY ADVENTURES
+ BMX SIMULATOR + TENNIS
+ JOY. KONIX SPEEDKING

BEAUJOLLY COMPIL..230
CANNON FODDER
+ TERMINATOR 2 + SETTLERS
+ CHAOS ENGINE

LUCAS ART CLASSIC
COLLECTION.....220
LOOM + MONKEY ISLANDS
+ INDY 4 + MANIAC MANSION

DELPHINE CLASSIC
COLLECTION.....220
FLASHBACK+FUTURE WAR
+ANOTHER WORLD+OP. STEALTH
+CRUISE FOR A CORPSE

HIT FOR SIX #1 120
CHICAGO 90+ F19+ TITUS
+ STAR GOOSE + GP MASTER

HIT FOR SIX #2.....120
F15 + BLUES BROTHERS
+HAMMER BOY+EYE OF HORUS
+HOTSHOT+HIGH. PATROL 2

HIT FOR SIX #3.....120
GUNSHIP+CRAZY CARS 3
+MEGA PHOENIX+STAR RAY
+AIRBALL+ARCHIPELAGOS

HIT FOR SIX #6.....120
SILENT SERVICE+LAMMAY A
+3D TENNIS+GS SOCCER MAN.
+WORLD CRICKET+STORMLORD

HIT FOR SIX #7.....120
SPECIAL FORCES+3D BOXING
+MILLEMIGLIA+NEBULUS
+WINDSURF+BLADE WARRIOR

COMBAT CLASSICS1 VF .220
688 ATTACK SUB+F15
+TEAM YANKEE

COMBAT CLASSICS2 VF...220
F19+SILENT SERVICE 2
+PACIFIC ISLANDS

COMBAT CLASSICS3 NF...220
CAMPAIGN+HISTORY LINE
+GUNSHIP 2000

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMP.....225
ALADDIN 225
ALIEN BREED 3D 225
ANDRE AGASSI TENNIS.....225
ATROPHY 225
BANSHEE.....120
BLITZ BOMBERS 225
BRIAN THE LION 120
BRUTAL.....225
CARTON ROUGE VF
COUPE DU MONDE.....320
LEAGUE EDIT.....320
CHAOS ENGINE.....120
COALA 220
DETROIT VF.....225
DUNGEON MASTER 2 VF...280
EXILE 225
EXTREME RACING 225
FEARS.....225
FIFA 150
GLOOM 225
GLOOM DATA DISK.....150
KICK OFF 3 EURO VF 225
LORD OF RAGS VF 225
MICROLYTE WARRIOR 225
OSCAR.....99
PLAYER MANAGER 2 EXT..185
PINBALL MANIA.....225
POLE POSITION 225
ROI LION 225
SECOND SAMURAI.....120
SHADOW FIGHTER.....150
SIM CITY 2000 150
SIM LIFE.....99
STAR CRUSADER.....225
STAR FIGHTER 225
SUBWAR 2050.....150
SUPER STARDUST 225
SUPER STREET FIGHTER 2
TURBO 150
THEME PARK.....250
TOWER ASSAULT 120
TOWER OF SOULS.....225
UFO.....150
ULTIMATE SOCCER
MANAGER VF 225
VIRTUAL KARTING 225

JEUX CD32

ACID ATTACK COMP.....230
(GUARDIAN+ROADKILL+SKIDMARKS 2)
AKIRA.....230
ALIEN BREED 3D.....230
ALIEN OLYMPICS 230
ALL TERRAIN RACING.....190
ANDRE AGASSI TENNIS
BLITZ BOMBERS 230
BLITZ TENNIS.....230
BRUTAL PAWS OF FURY 230
DARK SEED.....230
EVASIVE ACTION.....230
EXILE 230
EXTREME RACING 230
FEARS.....230
FIELDS OF GLORY 250
FOOTBALL DIRECTOR 3 230
GLOOM 3 230
ODISSEY 230
PGA EUROPEAN TOUR 230
PINBALL ILLUSION 230
ROAD KILL 120
INTERNATIONAL
SENSIBLE SOCCER 150
SKIDMARKS 2.....230
SPACE ACADEMY.....230
SPERIS LEGACY 230
SUBWAR 2050.....150
SUPER LEAGUE MANAGER..230
SUPER STARDUST 230
SUPER STREET FIGHTER 2
TURBO 230
SYNDICATE 230
THEME PARK 250
TOWER ASSAULT.....230
UFO 250
WORLD CUP GOLF.....230
****
VIDEO CREATOR.....280
WORLD OF CLIPART.....110
WORLD OF GAMES 110
WORLD OF GIF 110
WORLD OF PINUP 1&2.....220
WORLD OF PHOTO.....110
WORLD OF SOUND.....110
****
SOURIS CD32.....135
JOYPAD PRO COMPETITION...185
BOITIER SX1 .....NC

BUDGET AG

A320 NORTH AMERICAN 120
ALFRED CHICKEN 120
ARCADE POOL 120
BABY JOE 120
BUBBA N STIX.....120
CANNON FODDER.....120
COOL SPOT 120
CYBERPUNK 120
DAMERE 120
D DAY 120
ENTITY 120
EXCELLENT GAMES 120
FURRY OF THE FURIES...120
GOLDEN EAGLE 120
HEIMDALL 2 120
HIREG GUNS (IMO).....99
JIM POWER 120
K240.....120
LEGACY OF SORASIL 120
LION HEART 120
LOST VIKINGS.....120
LOTUS TRILOGY 120
MAGIC BOY.....120
MIG29 SUPER FULCRUM.....129
NIPPON SAFES (IMO) 99
PUGGSY.....120
QUATRO FIGHTER V3.....120
QUICK.....120
RISE OF THE ROBOTS.....120
SCRABBLE DELUXE 120
SENSIBLE SOCCER 92/03 120
SOCCER KID 120
STARDUST 120
TENNIS CUP 2.....120
TERMINATOR 2.....120
XMAS LEMMINGS 94 (IMO)...99
XMAS LEMMINGS (IMO).....99

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1
36 15 JESSICO
93.84.84.98
FAX 93 84 20 30

EXPEDITION: COLISSIMO

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 16/02
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Exp . . / .

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
C. P. ☐☐☐☐☐ VILLE .....
TEL : ..... SIGNATURE:

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F
/ IMPRIMANTES, CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDAT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

Super tennis champs

Mental software/Audiogenic

Super tennis champs ne paye pas de mine, et n'est somme toute qu'un simulateur de tennis. Il reste néanmoins assez attrayant grâce aux nombreuses options multi-joueurs disponibles, qui permettent toutes les fantaisies, ou presque.

Et oui, bienvenue à Paris !

Audiogenic vous propose d'aiguiser vos réflexes et d'améliorer votre tactique au tennis avec *Super tennis champs*. Tous les types de matchs sont représentés, du simple match d'exhibition en simple ou en double, au Grand Slam, qui vous fait jouer les quatre grands tournois mondiaux (Paris, New-York, Londres et Melbourne) avant de désigner un vainqueur. On retrouve donc les différents types de courts : terre battue, synthétique et gazon, chacun ayant ses particularités. Par ailleurs, 16 joueurs sont mis à votre disposition, tous dotés d'attributs bien spécifiques, et même un classement (le français arrivant 15e...). Selon le jeu que vous choisissez, de 1 à 16 joueurs humains peuvent prendre part aux compétitions, et jusqu'à quatre peuvent s'affronter en même temps (compétitions en double) si vous disposez d'un adaptateur pour mettre quatre joysticks sur votre Amiga. En fait, quasiment toutes les combinaisons sont possibles. A deux, vous pouvez soit normalement l'un contre l'autre, ou lors des doubles, vous associer ou vous affronter. A trois, lors des doubles, une équipe sera composée de joueurs humains, et l'autre d'un joueur humain et d'un joueur contrôlé par l'ordinateur.

Soit ils sont très forts...

Quand on joue contre des joueurs contrôlés par l'ordinateur, on se demande sérieusement s'ils sont très forts, ou si on est vraiment très nul, tellement il est difficile de marquer des points. En fait, il est fortement conseillé de jouer les premières parties en double, aidé par un joueur contrôlé par l'ordinateur, avant de commencer à passer aux niveaux suivants (compétitions, tournois...). Une fois que vous aurez bien le joystick (idéalement le gamepad) en main, et que les lobs, lifts et autres coupés n'auront plus aucun secret pour vous, vous pourrez déjà commencer par enlever l'option de service facile, pour passer en service "pro", nettement plus délicat à maîtriser, mais tellement plus efficace ! Il est en effet assez difficile, même au bout de plusieurs heures de jeu, de placer la balle précisément où vous le désirez, et encore plus difficile de lui donner l'effet souhaité. Comme en plus vos adversaires contrôlés par l'ordinateur sont redoutables (on les soupçonnerait presque de tricher et de savoir exactement où la balle va tomber avant même qu'elle parte...) de précision. En fait, selon le terrain et les caractéristiques des joueurs qui vous font face, certaines tactiques sont à appliquer. Ainsi, tel joueur a beaucoup de mal à rattraper les services-filets, mais tel autre vous lobe dès qu'il vous voit avancer... L'ambiance musicale est proche de celle d'un vrai court de tennis : le silence le plus complet avec des "applaudissements" à chaque point marqué, mais une petite musique vient quand même vous distraire pendant que vous validez vos choix. Tout seul, il vous faudra beaucoup de patience et de persévérance pour progresser dans *Super tennis champs*, mais à plusieurs, de belles parties de rigolades sont à prévoir.

On peut servir en mode pro, ou amateur.

Han, han, nooon...

Gem

Le coin du bug

Quand c'est à votre tour de servir, oubliez votre ordinateur une vingtaine de minutes, puis revenez servir. Vous aurez la surprise de voir votre adversaire contrôlé par l'ordinateur à la limite du coma... A croire qu'il est en train de faire la sieste !

Tous les AMIGA

Tennis

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1 à 16
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 1
Disponible sur : -

82%

Premier Mail Order

NF=Notice Francaise VF=Version Francaise

EF=ECRAN DEN FRANCAIS

	500	1200	CD32	
D Construction Kit	199			VF
88 Sub Attack	129	----	----	
A10 Tank Killer	129	----	----	
A320 Approach Trainer	279	----	----	
Acis Attack Comp - *Guardian,Roadkill, Super Skidmarks*	----	199	199	
Acid Blitz Compiler	329	----	----	
Addams Family	89	----	----	
Air Bucks 1.2	129	----	----	VF
Akira	199	----	199	
Aladdin	----	199	----	NF
Alfred Chicken	----	----	129	NF
ALIEN BREED 3D	----	**229**	**229**	NF
Alien Olympics	199	----	199	NF
All Dogs Go To Heaven	79	----	----	
All Terrain Racer	179	----	199	NF
Altered Beast	99	----	----	
Amazon Queen	199	----	----	
Andre Agassi Tennis	199	199	199	
Another World	149	----	----	
Apidya	89	----	----	
Arcade Pool	89	----	129	
Archer Macleans Pool	99	----	----	
Ashes of The Empire	129	----	----	
Atrophy	----	199	199	
B17 Flying Fortress	129	----	----	
Baldie	209	209	209	NF
Banshee	----	79	199	NF
Base Jumpers	99	----	99	
Battle Isle '93	249	----	----	VF
Battlehawks 1942	129	----	----	
BattleToads	----	----	129	
Batman Returns	169	----	----	NF
Beavers	----	----	89	
Behind The Iron Gate	179	----	----	
Beneath A Steel Sky	229	----	----	NF
Benefactor	199	----	199	
Big Sea	199	----	----	
Birds of Prey	149	----	----	
Black Crypt	109	----	----	
Blastor	179	----	----	
Bloodnet ....A500+	199	229	----	NF
Blitz Bombers	----	199	199	
Blitzkrieg	99	----	----	
Body Blows	129	129	----	NF
Body Blows Galactic	----	229	----	NF
Bravo Romeo Delta	89	----	----	
Breach 3	229	----	----	
BREATHLESS	----	**279**	----	
Brian The Lion	179	179	179	
Brutal Paws of Fury	209	209	209	NF
Brutal Football	----	159	159	
Bubba n Stix	49	----	49	
Bubble Bobble	89	----	----	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	----	----	
BURNTIME	**199**	**199**	----	
Caesar	129	----	----	VF
Cadaver/Pay Off	129	----	----	NF
Campaign 1	249	----	----	
Campaign 2	249	----	----	
Cannon Fodder 2	199	----	----	NF
Cannon Fodder	139	----	199	
Cardiaxx	99	----	----	
Carrier Command	69	----	----	NF
CARTON ROUGE - LEAGUE	**249**	**249**	----	VF
CARTON ROUGE COUPE DU MONDE	**249**	**249**	----	VF
Championship Manager 2	199	----	----	
Champ Manager End Of Season	129	----	----	
Championship Manager Italia 95	199	----	----	
Cham Manager Compendium	179	----	----	
Chaos Engine	149	----	149	
Chuck Rock	49	----	49	
Chuck Rock 2	49	----	----	
Chuck Rock 1 & 2	----	----	139	NF
Civilisation	129	129	----	
Classic Board Games	49	----	----	
Clockwiser	99	99	99	
Club Football	99	99	----	NF
COALA	----	**199**	----	
Cohort 2	219	----	----	VF
Colonels Bequest	129	----	----	NF
COLONISATION	**229**	----	----	EF
Cool World	179	----	----	NF
Complete Chess System	249	----	----	VF
Corporation	49	----	----	
Cosmic Spacehead	199	----	----	NF
Covergirl Poker	129	----	----	
Craft for AMOS	199	----	----	
Crash Dummies	179	----	----	
Cruise For A Corpse	149	----	----	
Crystal Dragon	99	----	----	
Curse of Enchantia	129	----	----	
Cybercon 3	129	----	----	
Cyberspace	229	----	----	
D Day - 6 Juin 1944	269	----	----	VF
D Generation	129	----	199	NF
D Thompson's Olympic Challenge	99	----	----	
Dark Seed	149	----	229	
Dawn Patrol	229	229	----	
Deepcore	----	----	199	
Deluxe Paint V	549	549	----	
Dennis	----	----	129	
Detroit	229	229	----	VF
Demomaniac	179	----	----	
Desert Strike	99	----	----	
Disposable Hero	89	----	----	NF
Dizzy the Big 6	----	----	129	
Donk	----	----	199	
Dogfight	129	----	----	
Dracula	199	----	----	NF
Dragonstone	49	199	49	NF
Dreamweb	229	229	----	
DUNE 1 OU 2	**129**	----	----	
Dungeon Master 2	229	229	----	
Elite +	129	----	----	
Elite 2 - Frontier	199	----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	----	199	199	
Embryo	129	----	129	
Emerald Mines	----	----	129	
Empire Soccer '94	199	----	----	
Epic	129	----	----	
European Champions	129	----	----	
Evasive Action	199	----	199	
Excellent Games Compilation	249	----	----	
EXILE	**99**	**199**	**199**	
Exterminator	179	----	----	
Extractors	----	----	269	
Extreme Racing	----	199	199	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	----	----	
FLY HARDER	----	----	**149**	
FORMULA ONE GRAND PRIX	**129**	----	----	
F1 World Champ Ed . A500+/600/1200	199	----	----	
F15 Strike Eagle 2	129	----	----	

	500	1200	CD32	
F17 Challenge	199	----	----	NF
F19 Stealth Fighter	129	----	----	NF
F117A Nighthawk	129	----	----	VF
F29	129	----	----	
Fantasy Manager	99	----	----	
FEARS	----	**199**	**199**	
FIELDS OF GLORY	**129**	**129**	**229**	EF
FIFA Soccer	199	----	----	VF
Final Over	119	----	129	NF
Fire & Ice	----	----	199	
Fire Force	----	----	199	
Flashback	189	----	----	
Football Glory	99	99	----	
Football Glory Indoors	199	199	----	
Football Statistician Pro	279	----	----	
Front Lines	----	229	----	VF
Fury Of The Furries	----	----	99	
Future Wars	129	----	----	
Gearworks	79	----	----	
Global Effect	----	----	99	VF
Garden Fax - Fruits + Veg	----	----	129	
Garden Fax - Garden Plants	----	----	129	
Garden Fax - Indoor Plants	----	----	129	
Garden Fax - Trees + Shrubs	----	----	129	
Gazza 2	79	----	----	
GLOOM	----	**199**	**199**	
Gloom 2	----	----	199	
Gloom Data Disk	----	129	----	
Gloom Deluxe	199	----	----	
Goblins 3	249	----	----	
Graham Gooch - Second Innings	129	----	----	
Graham Gooch - Test Match Special	199	----	----	
Graham Gooch - World Class Cricket	99	----	----	
Graham Gooch - 94/95 Data Disk	59	----	----	
Graham Gooch - Battle for the Ashes	59	----	----	
Graham Taylors Soccer Challenge	99	----	----	
Gremlin Four Pack - *Lotus,Premier Manager 2, Space Crusade,Zool 2*	149	----	----	
Guardian	----	99	99	
Gunship	129	----	----	
Gunship 2000	129	229	209	
Hanna Barbera Animation	319	----	----	VF
Hardball	69	----	----	
Hard Nova	89	----	----	
Heart of China	129	----	----	
Heimdall	49	----	----	NF
Heimdall 2	49	79	199	NF
Help! Compilation - *Dune 2,Pinball Dreams,ProTennis Tour,F1 Racing,Leaderboard,The Humans,Sherlock Holmes,Pushover,Prince Of Persia*	179	----	----	
Hero Quest	99	----	----	
High Seas Trader	----	229	----	VF
History Line 1914-18	129	----	----	VF
Hook	149	----	----	
Hot Pie	----	----	99	
Humans 1 & 2	----	----	149	
Immortal	89	----	----	
Impossible Mission 2025	199	229	199	NF
Indy Jones - Last Crusade Adv	149	----	----	
Indy Jones - Atlantis Adventure	129	----	----	
Indianapolis 500	129	----	----	
Innocent Until Caught	99	----	----	
Insight Dinosaurs	----	----	169	
Intelligent Strategy Games	199	----	----	
International One Day Cricket	79	----	----	
It's International Cricket	199	----	----	
James Pond 2	----	----	129	
James Pond 3	----	----	89	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes	129	----	----	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	129	----	----	
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	----	----	
Jaguar XJ220	49	----	----	
JET STRIKE	**99**	**99**	**99**	
Jimmy White's Snooker	129	----	----	
John Madden Football	129	----	----	
Jungle Strike	179	179	179	
K240 - UTOPIA 2	**89**	----	----	VF
KGB	129	----	----	
Kick Off 3	99	99	----	VF
Kick Off 3 Euro Challenge	189	199	----	VF
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	----	----	
King Pin	89	----	129	NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5	129	----	----	NF
Kings Quest 6	229	----	----	
Knights Of The Sky	129	----	----	NF
Last Ninja 3	----	----	99	
Leading Lap	199	199	----	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	----	----	NF
Lemmings 1	----	----	199	
Lemmings Double Pack	219	----	----	NF
LEMMINGS 3	----	**199**	----	
Links - The Challenge Of Golf	149	----	----	NF
Lion King	----	199	----	
Lombard RAC Rally	89	----	----	
Loom	129	----	----	
Loopz	199	----	----	
Lords of the Realm	229	229	----	VF
Lotus Turbo Trilogy	----	----	129	
Lure Of The Temptress	129	----	----	
M1 Tank Platoon	129	----	----	
Magic Boy	129	----	----	NF
Magicians Castle	199	----	----	
Manhunter "New York"	129	----	----	
Manhunter "San Francisco"	129	----	----	
Man Utd - The Double	219	----	----	
Man Utd Prem League Champs	129	----	----	VF
Man Utd Prem Lge Champs D/Disk	89	----	----	
Marvens Marvellous Adventures	----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Mean Arenas	----	----	129	
Megarace	----	----	249	
Megatraveller 1 ou 2	129	----	----	
MICROPROSE GOLF	**149**	----	----	
Micro Machines	199	----	----	
Microlight Warriors	----	199	199	
Midwinter 1 ou 2	129	----	----	
Mighty Max	179	199	----	
Military Masterpieces	199	----	----	
Mini Office	299	----	----	
Moonbase	299	----	----	
Morph	----	99	99	
Mr. Blobby	139	----	139	
Mr. Nutz	199	----	----	
Music X 2.0	279	----	----	
Mutant League Hockey	199	199	----	
Myth	----	----	129	
Napoleonics	129	----	----	
Naughty Ones	----	----	99	
New Zealand Story	89	----	----	
Nigel Mansells World Champ	99	----	179	NF
Nightbreed	69	----	----	
Nord & Sud	229	----	----	VF
Odyssey	189	----	----	

	500	1200	CD32	
One Day Cricket	89	----	----	
Operation Harrier	99	----		
Operation Stealth	129	----		
Oriental Games	99	----	----	
Outrun Europa	89	----	----	
Out To Lunch	----	----	129	
Overdrive	129	----	----	
OVERLORD	**229**	----	----	
Patrician	129	----	----	
PGA EUROPEAN TOUR	**179**	**179**	**179**	
PGA Tour Golf	149	----	----	
Photgenics V 1.2	----	369	----	
Player Manager 2	129	----	----	
Player Manager 2 Extra	----	149	----	
Pinball Fantasies	----	199	199	NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	----	----	NF
Pinball Illusions	----	199	199	NF
PINBALL MANIA	----	**199**	----	
Pinball Magic	89	----	----	
Pirates	129	----	----	
Pirates Gold	----	----	229	
Pinkie	179	----	199	NF
Pole Position	199	199	----	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	----	----	NF
Populous & Promised Lands	129	----	----	
Populous 2 +	129	----	----	
PowerBase V 3.5	159	----	----	
Powerdrive	199	----	199	NF
Powergames	----	----	129	
Powerhouse	229	229	----	
Powermonger & Data Disk	149	----	----	
Premiere	49	----	129	
PREMIER MANAGER 3	**129**	**179**	----	
Premier Manager Multi Edit System	119	----	----	
Primal Rage	199	----	----	
Prime Mover	179	----	----	
Project X	129	----	----	NF
Pro Tennis Tour	89	----	----	
Pushover	99	----	----	
Pussies Galore	----	169	169	NF
Putty	79	----	----	
Putty Squad	----	199	199	
Qwak	99	----	----	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	----	----	
Rainbow Islands	79	----	----	
Ramparts	129	----	----	VF
Reach For The Skies	129	----	----	
Realms	109	----	----	
Red Baron	129	----	----	
Rick Dangerous 1 ou 2	89	----	----	
Rise Of The Robots	129	279	229	NF
Risky Woods	189	----	----	
Road Kill	----	99	99	
Road Rash	109	----	----	
Robocop 3	129	----	----	
Robinson's Requiem ......A500+	229	229	----	
Rome AD92	129	----	----	
Rugby League Coach	199	----	----	
Rules Of Engagement 2	249	----	----	
Ruff n Tumble	179	----	----	
Sabre Team	----	129	129	
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	----	----	
SENSIBLE GOLF	**199**	----	----	
Sensible Soccer 92/93	129	----	----	NF
Sensible Soccer International	139	----	129	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96	**179**	----	----	
Settlers	229	----	----	VF
Shadowfighter	129	129	129	
Shaq Fu	199	----	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	----	----	
Sierra Soccer	169	----	----	
Silent Service 2	129	----	----	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	----	269	----	
Sim City Classic	129	----	----	
Sim Life	229	229	----	
SIMON THE SORCEROR 1	**129**	**129**	**129**	NF
Simpsons	89	----	----	
Skeleton Krew	----	79	49	
Skidmarks	99	----	----	
Skidmarks Upgrade	129	----	----	
SKIDMARKS 2	**199**	----	**199**	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	----	
Soccer Kid	99	99	199	
Soccer Stars 96 - *FIFA,On The Ball, Kick Off 3,Premier Manager 3*	249	249	----	
Soccer Team Manager	129	----	----	
Space Academy	----	----	199	
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	----	----	NF
Speedball 2	89	----	129	
Speris Legacy	199	----	199	NF
Spherical Worlds	179	----	179	
Sports Challenge	129	----	----	
Star Crusader	199	199	----	
Steve Davis Snooker	49	----	----	
Street Fighter 2	129	----	----	NF
Strike Fleet	199	----	----	
STRIP POT	----	----	**99**	
Stun Runner	99	----	----	
SUBURBAN COMMANDO	**99**	----	----	
Subversion	89	----	----	
SUBWAR 2050	----	**129**	**229**	EF
Super Space Invaders	109	----	----	
Superfrog	----	----	129	
Super League Manager	199	199	199	
Super Methane Brothers	89	----	89	
Super Monaco Grand Prix	99	----	----	
Super Putty	----	----	129	
SUPER STARDUST	----	**229**	**229**	
Super Streetfighter 2	229	229	229	
Super Tennis	179	----	----	
Superskids	199	----	----	
Supremacy	129	----	----	
Syndicate	129	----	229	EF
Tact Man - Anglais ou Ecossais	199	----	----	
TACTICAL MANAGER 2	**199**	----	----	
Team Yankee	129	----	----	
Test Match Cricket	79	----	----	
Terminator 2	209	----	----	
Tetris	169	----	----	
The Big 6 - Dizzy	----	----	129	
The Clue	----	199	199	
Their Finest Hour - Battle of Britain	149	----	----	
The Games	109	----	----	
THEME PARK	**229**	**229**	----	VF
Theme Park	----	----	229	EF
Thunderhawk	49	----	----	
Thunderjaws	89	----	----	VF
Tiny Troops	249	----	249	
Tom Landry Football	199	199	----	
Top 100 Games	----	----	99	
Top Gear 2	179	179	179	
TORNADO	**99**	**99**	----	
Torvak	49	----	----	

	500	1200	CD32	
Total Carnage	----	----	129	
Touring Car Challenge	179	----	----	
TOWER ASSAULT	**139**	**139**	**229**	
Tower of Souls	199	199	----	
Traps & Treasures	149	----	149	
Treble Champions 2	79	----	----	
TURBO TRAX	**199**	----	----	
Turning Points	129			
U.F.O	129	129	229	EF
Ultimate Body Blows	----	----	229	
Ultimate Golf	99	----	----	
Ultimate Soccer Manager	199	199	----	VF
Uncovered	199	----	----	
Virocop	179	179	----	
VIRTUAL KARTING	----	**199**	----	NF
Vital Light	199	----	199	
Wembley International Soccer	----	99	99	
Wembley Rugby League	79	----	----	
Wheel Spin	----	199	----	
Wild Cup Soccer	179	179	89	
Wing Commander	129	----	----	
Winter Gold	129	----	----	
Wiz N Liz	109	----	----	NF
Wizkid	129	----	----	
Wolfchild	49	----	----	
World Class Cricket	199	----	----	
World Class Leaderboard	129	----	----	
WORLD CLASS RUGBY 9S	**129**	----	----	
World Cup USA '94	179	----	----	
World Of Clipart	----	----	99	
World Of Games	----	----	99	
World Of GIF	----	----	99	
World Of Pinups Vol 1	----	----	99	
World Of Pinups Vol 2	----	----	109	
World Of Photo	----	----	99	
World Of Sound	----	----	99	
World Of Video	----	----	99	
World of Football	199	----	----	
World of Golf	199	----	----	
World Of Soccer	79	----	----	
Worlds at War	99	----	----	
Worlds of Legend	129	----	----	
WORLD CUP GOLF	----	----	**199**	
Worms	199	199	----	
Wreckers	199	----	----	
WWF 1 ou 2	99	----	----	
X-IT - Zonked	169	----	----	NF
Z-Out	99	----	----	
ZEEWOLF 2 - WILD FIRE	**259**	----	----	NF
Zool	99	----	99	NF
Zool 2	99	99	----	NF

COMPILATIONS

	500	1200	CD32	
Award Winners 2 - *Elite + & Zool & Sensible Soccer & J Whites Snooker*	229	----	----	
Beau Jolly Compilation - *Settlers + Chaos Engine+Cannon Fodder + T2*	229	----	----	
Classic Coll Delphine - *Flashback + Another World + Cruise for Corpse + Operation Stealth + Future Wars*	179	----	----	
Classic Coll Lucas Arts - *Loom + Monkey Island + Maniac Mansion + Indy Fate of Atlantis + Z McKraken*	199	----	----	
Combat Classics 1 - *F15 2 + 688 Attack Sub + Team Yankee*	229	----	----	
Combat Classics 2 - *F19 + Silent Service 2 + Pacific Islands*	229	----	----	
Combat Classics 3 - *Campaign + History Line + Gunship 2000*	229	----	----	NF
Core A1200 Paquet - *Banshee + Skeleton Krew + Heimdall 2.*	----	199	----	
Cure CD32 Paquet - *Banshee + Skeleton Krew+Heimdall 2+Universe*	----	----	229	
Core CD32 Paquet 2 - *Bubba n Stix Premiere + Chuck Rock 1&2*	----	----	179	
Gamer Gold Collection - *Jetstrike + Bump n Burn + N Faldo Golf Delux*	----	----	199	
Hits for Six - Vol 1 - *Chicago 90 + F19 + Titus the Fox + Star Goose + Grand Prix Master*	99	----	----	
Hits for Six - Vol 2 - *F15 2 + Hardball Blues Brothers + Hammer Boy + Eye of Horus + Highway Patrol 2 + Hotshot*	99	----	----	
Hits for Six - Vol 3 - *Crazy Cars 3 + Gunship + Mega Phoenix + Airball + Archpelegos + Star Ray*	99	----	----	
Hits for Six - Vol 6 - *Silent Service 2 + 3D World Tennis + World Cricket + G Souness Saccer + Stormlord*	99	----	----	
Hits for Six - Vol 7 - *Special Forces + 3D World Boxing + Blade Warrior + Windsurf Willy + Nebulous*	99	----	----	
Hits for Six - Vol 8 - *Railroad Tycoon + Int Tennis + WC Football Manager + Netherworld + Big Game Fishing*	99	----	----	
Space Legends - *Megatraveller + Elite Plus + Wing Commander*	229	----	----	
Triple Action - Vol 6 - *Super Tetris + Airball + Time Bandit*	99	----	----	
World Cup Year '94 - *Goal + Sensible Soccer + Striker + Championship Manager 93 & 94*	199	----	----	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

AAN = ANALOG ADAPTEUR NECESSAIRE

3.5" Boitier a 10 Disk	39
3.5" Boitier a 50 Disk	59
3.5" Boitier a 100 Disk	79
4 Player Joystick Adapteur	49
Amitek Fusion Genlock	899
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK	59
Cable d'extension pour Joystick	59
CH FLIGHTSTICK (ANALOG)..(AAN)	**299**
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Diviseur Automatique pour Joystick/Souris	149
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Kit Nettoyage Pour Disque Dur 3.5"	19
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Gravis Analog Joystick (AAN)	299
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK(AAN)	**329**
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Hyperpad	99
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Saitek Megagrip 7-MX732 (Analog)(AAN)	139
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Analog Edge II (Analog)....(AAN)	159
Suncom Flight Max (Analog) ....(AAN)	279
Suncom FX2000 (Gauche & Droite)(AAN)	199
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
SX-1 ....CD32	1699
SIMM 4 MEG RAM - 70 NS	**999**
SIMM 8 MEG RAM - 70 NS	**1899**
SIMM 16 MEG RAM - 70 NS	**3499**
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

BUSINESS	
B001 A-Gene (1 meg)	12
B002 Business Card Maker	12
B003 Database Master	12
B004 Ami Cash	12
B005 Amibase Prof	12
B006 600 Business Letters	12
B007 Text Engine	12
B008 PC Task	12
B009 File-a-fax	12
B010 QED	12
B011 A-gragh	12
B012 Text Plus VERSION 4	12
B013 Analytic ALC	25
B014 Cheque Book Account	12
B015 Stock Analyst	12
B016 Little Office	12
B017 Budgets V1.34	12
EDUCATION	
E001 Education 1	12
E002 The Bible (4 Disks)	49
E003 World Databank	12
E004 GCSE Maths	12
E005 Astronomy	12
E006 Total Concepts	12
E007 Bank Talk	12
E008 Dunks DTP	12
E009 Colour The Alphabet	12
E010 The Highway Code	12
E011 Junior Maths	12
E012 Electronic Train Set (1 MEG)	12
E013 Learn & PLay 1	12
E014 Learn & Play 2	12
E015 Treasure Hunt	12
E016 Wraithed One	12
E017 Story Land 2	12
E018 Wotitsname	12
E019 Speak & Spell	12
CREATUR	
C001 Slide Show Creator	12
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobed	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C007 Clip Art	12
C008 ABC Adventure Creator	12
C009 Lllinois Labels	12
C010 Audio Animation Studio	12
C011 Word Power	12
C012 Font Farm	12
C013 Wine Maker	12
C014 Assassins	12
C015 Print Studio	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12
UTILITY	
U003 The Workshop	12
U006 Address Book	12
U008 Asteroid	12
U010 Autograph	12
U013 The Right Way	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 H.P. Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U017 Cannon & Citizen Printer Driver	12
U018 H.P. 550c Printer Driver	12
U019 Imploder V4 00	12
U020 Bad Format	12
U021 Amiga Beginers Guilde	12
U022 Better Bench V1 2	12
U023 De-grader 500 600 1200	12
U024 Extermin-8 Virus Killer	12
U025 Engineers Kit (1220 only)	12
U027 Fake Memory for a 1200.	12
U028 Action Replay For The 600	12
U029 Amiga Tutorial	12
U030 A.C.E.S Database	12
U031 Abases v1.33	12
U035 Text Plus v4.00	12
U037 Ultimate Cheats And Solutions	12
U038 Number Pad For 600	12
U040 J R Comm	12
U041 Race Raptor	12
U042 Pools Pools V2	12
U043 Training Log	12
U044 Mastic Niblick	12
U045 D-Solve	12
U046 Lockpic v2.0	12
U047 Relo Kick v1.4	12

NOM PRENOM

ADRESSE

Code Postal VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimenche 11H00 A 17H00 Pour CommendesTelephoniques Per Fex 1944.12.68.27.11.73

MASTERCARD

VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: AD02
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A500/A600 A1200 CD32

Ce mois-ci les trucs et astuces se ramassent à la pelle, même si l'automne est terminé. Alors foltes-nous bénéficier des cheats-codes de vos jeux préférés !

Alien breed 3D

Grâce à Pascal de Nice, laissez venir à vous les codes des 16 niveaux de ce jeu.

niveau 1	KLLKFFFFNFFNFFFF
niveau 2	KMGPFNFNFPFFFFFF
niveau 3	MCGGFGEPBEFFFFFF
niveau 4	KPKOBKPLPLEFFFFF
niveau 5	PLKKMEOOPLEFFNNF
niveau 6	PGIAMJOOJONFFFFF
niveau 7	ACCEJCOPAPNNFFFF
niveau 8	PPKKJKPLKPHNNFFN
niveau 9	LLKOCFPPAAEEDHFB
niveau 10	LEAEHIOLPPFFNPPN
niveau 11	PAAEHGOPMHOFFFFF
niveau 12	JPIEGLOLNIMMHNHH
niveau 13	OLKOKEPLAEEFGFEH
niveau 14	OGKMLMOLAFFFMPGP
niveau 15	BIKGPHPPFFNNGPFD
niveau 16	OHCOOKOPFFFFFFHH

Sébastien de Pouzauges, vous propose deux astuces qui vous aideront à avancer dans le jeu.

Niveau 8 : c'est le milieu du jeu, vous devez détruire un boss pour obtenir la clé bleue. Il s'agit d'un "ED209" (comme dans *Robocop*) qui se déplace très vite et lance des grenades. Il apparaît quand vous récupérez la clé jaune. Pour le détruire, la méthode consiste à l'attirer dans la pièce où vous avez ramassé la clé précédente, puis de courir vers la sortie. Les grenades qu'il lance rebondiront contre les murs et resteront dans la pièce, ainsi il meurt par ces propres armes, sans gaspiller vos propres munitions. Plus facile à dire qu'à faire, mais pourtant plus évident que de le viser.

Dernier niveau : le boss est au moins trois fois plus grand que vous et lance des missiles ! Pour le tuer, tirez de loin et cachez-vous à l'endroit du début, après le "saut". Une fois mort, il laisse une clé bleue derrière lui. Il vous faut alors trouver le passage menant à l'ascenseur pour accéder à l'étage supérieur et la dernière porte du jeu.

Dungeon master II

Une petite astuce de Damien Geiger pour ce hit.

Il est possible de redessiner le visage de vos champions. Pour cela, chargez l'image "sample-palette.IFF", pour obtenir les 16 couleurs correctes ainsi que quelques explications ; il suffit en fait de réaliser une image 32x29 avec cette palette et de sauvegarder dans le répertoire de *DM2* sous le nom "X.IFF" où x est le prénom du champion (VGGO.IFF ou TORHAM.IFF).

Il me semble en revanche qu'il est impossible de modifier le visage du personnage endormi (dans le cryochambre).

Pirates gold/CD-32

Tous les conseils et codes qui suivent ont été envoyés par Michel, Stomer.

1• Tout d'abord vérifier la situation historique, afin d'avoir au moins un, voir quelques ports d'attache en fonction de la nationalité adaptée, essentiel pour le ravitaillement et le recrutement d'hommes.

2• Se choisir son ennemi préféré et ne pas lui faire de cadeaux (logique).

3• Penser à se garder un port ennemi non attaqué (jamais) car dans une phase bien avancée du jeu, il vous faudra trahir et passer à l'ennemi afin d'atteindre tous les sommets.

4• Sauvegarder le jeu le plus souvent possible, à chaque port visité, le jeu comporte en effet énormément de bugs.

5• Vérifier régulièrement les alliances possibles et les pays en guerre, en effet l'attaque de navires ou de ports de pays momentanément neutres ne rapporte rien (perte de temps).

6• Acheter les cartes de trésors le plus possible. L'argent rentre plus vite.

7• Ne vous mariez jamais, sinon finis les petits renseignements des courtisanes sur les trésors espagnols.

8• Vos hommes commencent à être las et ils désertent. Foncez attaquer une grande place forte par les terres, gardez un petit groupe de côté et allez allègrement faire massacrer le gros de l'équipage. La bataille est perdue. Sauvez-vous dans un port allié et faites le partage (moins on est de fous, plus il y a de riz).

9• Au combat au corps à corps, préférez la rapière plus maniable et plus rapide. Les coups à infliger sont plus nombreux, mais vous resterez maître du combat.

Cannon fodder/CD-32

Pour choisir son niveau, cliquez sur "load" puis sur le deuxième paddle maintenir enfoncés quelques secondes les boutons rouge et bleu. Relâchez, le miracle apparaît.

Beneath a steel sky/CD-32

niveau 1	936846
niveau 2	623875
niveau 3	465380
niveau 4	304612
niveau 5	754267
niveau 6	180283
niveau 7	052764
niveau 8	280870
niveau 9	648912
niveau 10	409626

Super frog/CD-32

Toujours sur CD-32 voici tous les codes de ce jeu.

niveau 1/2	234644
niveau 1/3	447464
niveau 1/4	747822
niveau 2/1	392822
niveau 2/2	446364
niveau 2/3	984448
niveau 2/4	477444
niveau 3/1	343522
niveau 3/2	882311
niveau 3/3	992334
niveau 3/4	091332
niveau 4/1	467464
niveau 4/2	818234
niveau 4/3	182394
niveau 4/4	298383
niveau 5/1	452234
niveau 5/2	984841
niveau 5/3	383772
niveau 5/4	093152
project F	837122
niveau 6/1	387211
niveau 6/2	981122
niveau 6/3	017632
niveau 6/4	398112

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Free Distribution Software

82 rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Vente par Correspondance - Revendeur Agrée *AMIGA*

Ligne des commandes	20.02.06.63
Télécopie	20.82.17.99
Minitel	36.15 FDS
Internet	Freedi1@ibm.net

Lundi au Vendredi de 9h à 18 h

CD-ROM AMIGA

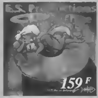
Les prix les plus bas de France !

Si vous trouvez moins cher dans ce magazine, nous nous alignons* + 1 cadeau surprise !

AMINET 9
La plus récente mise à jour de l'Archive Aminet.

AMINET SET BOX 2
Le contenu des Aminet 5 - 6 - 7 & 8 réorganisé et bien plus encore.

ASSASSINS CD 2
Des centaines de jeux pour Amiga & CD32. Incontournable !!!



ERIC SCHWARTZ CD
Toutes les animations réalisées par le célébre Eric Schwartz.

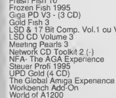
GOLD FISH 3
Les mises à jour et nouvelles versions... Tout est prêt à l'emploi

NFA AGA Experience
Compilation d'utilitaires, démos, images, qui exploitent l'AGA

Freeware - Shareware	
17 Bit 5 Dimension	169
Amiga Tools 3	149
Aminet 6 ou 7 ou 8	79
Aminet 9	79
Aminet 10 (dispo courant février)	**79**
Aminet Box Set Vol. 1	199
Aminet Box Set Vol. 2	199
Amos PD Release 2	169
Brotkasten CD	199
C64 Sensations Vol.1	159
CAM Collection (2 CD)	199
Euroscene 2	99
Fresh Fish 10	110
Frozen Fish 1995	134
Giga PD V3 - (3 CD)	89
Gold Fish 3	149
LSD & 17 Bit Comp. Vol.1 ou Vol.2	169
LSD CD Volume 3	159
Meeting Paarls 3	59
Network CD Toolkit 2 (-)	119
NFA- The AGA Experience	169
Steuer Profi 1995	249
UPD Gold (4 CD)	239
The Global Amiga Experience	169
Workbench Add-On	169
World of A1200	159
Vidéo - 3D - Textures - Objets	
Amiga Desktop Video	149
CinemaStudio	179
Imagine 3.0 Enhancer	299
Light Rom 3 (3 CD)	359
Lightwave Enhancer	299
Maxon Cinema 4D Classic CD	299
Maxon Raytrace Pro CD	299
Textures	179
Textures Gallery (2 CD)	299
The Light Works	259
Fonts & Clip-Art (PAO)	
Clip Art CD	99
Clip Art & Fonts	139
Clip Art .Gif Professional	189
E.M. Computergraphic Vol.1 ou 2	199
Fonts CD	99
Fresh Fonts Vol.1 ou 2	139
Qwikforms CD	245
The Colour Library	139
Divers	
Do It ! - W. Friedhuber	149
Insight : Dinosaurs (-)	279
Turbo Calc v2.1	79
Video Creator CD32 (VF) (-)	249
World Info 95	279
Xi-Paint 3.2	249
Animations	
Animationa Vol.1	109
Animations CD (2 CD)	169
Eric Schwartz CD	159

Multimédia	
Multimedia ToolKit 2 (2 CD)	219
Sound Library & Graphics Works	199
Ultimedia 3 & 4 (2 CD)	209
Jeux	
Assassins CD (-)	159
Assassins CD 2 (-)	159
Emerald Mines (-)	99
Gamers Delight 2 (-)	149
Gigantic Games 1	99
Gigantic Games 2	49
Spectrum Emulator	169
Modules - Sons - Midi	
Audio Resources Library	189
Best of the Amiga Scene (CD-Audio)	99
Da Capo	179
Music Mods & Sounds Effects	139
Sound Terrific (2CD)	169
Terra Sound Library	199
World of Sound	159
Images	
Artwork	99
Beauty Of Chaos	106
FantaSeas (Photo-CD)	239
Fractal Frenzy (GIF)	119
Fractal Universe (-)	189
Giga Graphic Set (4 CD)	159
Graphics 1	180
Illusions in 3D	129
Magic Illusions	99
Sci-Fi Sensation	199
Stare Optx	189
Super Autos 94/95 (Photo-CD)	39
World of GIF (GIF)	159
Adultes uniquement	
Plain Brown Wrapper (GIF)	149
PlayBoy Playmate...(Photo-CD)	199
Sexual Fantasy (Photos & anims) (-)	149
Sheer Delight (AGA)	149
Women of Venus (Photos GIF)	179
Logiciels divers (CD & Disks)	
CD-Boot (VO)	210
Câble Parnet (CDTV<-> AMIGA)	119
Câble Sernet (CD32 <-> AMIGA)	199
Guru ROM V6 (VO)	340
CD WRITE (VO)	289
IDE FIX (ATAPI, Cache, CD32...) (VO)	340

* Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons sauf : annonceurs basés à l'étrange, prix total CD + frais de port recommandé plus élevé chez le concurrent, vente à parte, occasion.
- Sérieux oblige, tous les CD-ROM sont envoyés en Colissimo - **Recommandé.**
- Le signe (-) après le titre, signifie que le CD-ROM est bootable sur CD32. Les autres ne le sont pas.



JoyPad de compétition génial pour CD32 ou Amiga 1200
169 Frs

Catalogue détaillé des CD-ROM AMIGA sur simple demande !

AMIGA

AMIGA 1200
MC68EC020/14 Mhz
2 Mo de mémoire
Lecteur 3"1/2 880 Ko
ChipSet AGA
Amiga OS3.1 en Français
+
PACK MAGIC

3190 F

+
Disque dur interne 170 Mo
+
SCALA MM300

3990 F

PACK MAGIC

Chaque machine est livrée avec un pack de logiciels dont la valeur est supérieure à 3000 F.

- Personal Paint v6.4
- Photogenics v1.2SE
- Digita Wordworth v4 SE
- Digita Print Mester v1.2 SE
- Digita Datastore v1.1
- Digita Organiser v1.1
- TurboCalc v3.5
- Pinball Mania A1200
- Whizz

AMIGA 1200 SURFER

L'outil idéal pour "Surfer" sur Internet !
AMIGA 1200
+ Disque dur 170 MO
+ Modem + Tous les utilitaires d'accès à Internet
+ Abonnement gratuit de 3 mois

4490 F

Moniteur M1438S

Multisynchro Couleur 14" - Stéréo - Pitch 0,28 - Basse radiation : MPR II Résolution 1024 x 768

2290 F

Offre exclusive : Pour l'achat d'un AMIGA chez **Free Distribution Software**, nous offrons **10 disquettes de logiciels DP** et une réduction de **3 %** sur **toutes** vos commandes suivantes (hors frais de port) et cela pendant une période de **1 an** à partir de la date d'achat !!!

Carte accélératrice Blizzard 1230-IV pour AMIGA 1200 : MC68030 avec MMU cadencé à 50 Mhz + horloge + support mémoire SIMM (60 ou 70ns) de 1 à 128 Mo + support coprocesseur et contrôleur Fast-SCSI-II en option. Manuel en Français.

Options :

Coprocesseur 68882 à 50 Mhz	790 F
Contrôleur Fast-SCSI-II	890 F
Barettes SIMM (4 / 8 Mo ou plus)	NC

Moniteur M1438S

AsimCDFS 3.0 (VF)	690 F
Blitz Basic v2.1 (VF)	420 F
Photogenics V1.2A (VF)	599 F

Comprendre et bien exploiter son Amiga : Manuel en Français de 600 pages (Wb 3.0 & 3.1) **270 F**

Comprendre son Amiga : K7 Vidéo de formation. (VF) **175 F**

Squirrel

Interface SCSI-2 PCMCIA pour AMIGA 1200.

Permet de brancher un lecteur CD-ROM SCSI et jusqu'à 6 autres périphériques SCSI (disques durs, Syquest, etc...)

499 F

@-net

KIT INTERNET AMIGA

Tous les outils pour accéder facilement à internet. Amiga OS3.0 et disque dur requis. Version disquettes ou CD-ROM

149 F

Modem agrée 14400 ou 28800 NC

Lecteur CD-ROM **Q-Drive**
AMIGA Technologies
Quadruple vitesse Externe. Connexion directe sur le port PCMCIA du 1200.
1990 F

Disques durs externes SCSI

Livrés avec alimentation + câble SCSI 25/50 **Garantis 2 ans.**
Nécessite un contrôleur SCSI
(+100 Mo de DP en cadeau)

540 Mo Quantum	**1890 F**
850 Mo Quantum	**2190 F**
1 Go Quantum	**2550 F**

Lecteur ZIP - 100 Mo / cartouche.

Lecteur IOMEGA/ZIP SCSI externe. Livré avec une cartouche. La solution la plus économique pour les besoins de stockage, backup ou comme unitée principale... 1590 F

* Connexion lecteur ZIP sur Squirrel Nous consulter !

Lecteurs CD-ROM SCSI externes

Livrés avec alimentation + câble SCSI 25/50 + driver Amiga + 1 CD-ROM en cadeau. **Garantis 1 an. Nécessite un contrôleur SCSI.**

Lecteur Portable 2X	**990 Frs**
Lecteur Apple CD300e plus 2X	**1.490 Frs**
Lecteur Sanyo 4 X	**1.890 Frs**
Lecteur Apple CD600e 4 X	**2.590 Frs**

Options & tarifs spéciaux avec l'achat d'un périphérique SCSI (disque dur, lecteur CD-ROM) :
Squirrel + 450 F - Câble SCSI C50M/C50M + 95 F - Terminateur SCSI + 95 Frs

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	TOTAL

PORT ET EMBALLAGE **OBLIGATOIRE** (Voir ci-dessous)
CD-ROM : 28 F / Petits périphériques : 32 F / Lecteurs CD-ROM, disques durs : 80 F / Amiga, Moniteur : 100 F
Frais de port supplémentaires autres pays d'Europe & DOM-TOM : 23 F / Moniteur & Amiga : (Nous consulter)

MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE, ( ) EUROCHEQUE, ( ) MANDAT
( ) CARTE BLEUE OU VISA ! ___ ! ___ ! ___ ! ___ ! EXP ! ___ ! ___ !

NOM : ______ Prénom : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : ! _ ! _ ! _ ! _ ! _ ! VILLE : ______
Téléphone (facultatif) : ______
Configuration Amiga : ______

Date et Signature **OBLIGATOIRE**

Dream - Février 1996 - Amiga est une marque déposée de Escom AG

Offres valables dans la limite des stocks - Prix révisables sans Préavis - Photos non contractuelles. 3615 FDS = 1,29 F/mn.

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevieres . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

MATERIEL NEUF

CD ROM DOUBLE VITESSE EXTERNE : 750 F

Carte AMIGA 1200 Escom NU+ WB3.1 — 2530 F — ROM 3.1

AMIGA CD 32 — 890 F — AVEC 3 JEUX

AMIGA TOWER 1200 — 3990 — COMPLET — WB 3.1

GARANTI 1 AN SUR LES AMIGA 1200 & 1200 HD - GARANTI 6 MOIS CD-32 SAUF MANETTE - LISTE DES JEUX SUR DEMANDE

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI NU

CD 2X	499 Frs
CD 4X	890 Frs
CD 6X	1399 Frs
CD 8X	N C

CD ROM ATAPI EXTERNE

CD 2X	750 Frs
CD 4X	1290 Frs
CD 6X	1990Frs
CD 8X	N C

Pour A600/1200/4000 complet pret a brancher

Pour A600 Prevoir un HD

CDROM SCSI NU:

CD 2X	NC
CD 4X	2190 Frs

CD ROM SCSI EXTERNE

CD 2X	890 F
CD 4X	N C

ACCESSOIRES

Boitier scsi nu	410 Frs
Cable SCSI I / SCSI II	185 Frs
Cable SCSI 50 Pts / 50 Pts	100 Frs
Boitier Extractible IDE	180 Frs
Boitier Extractible SCSI	200 Frs
Option Alimentation externe 220v pour CD Rom Atapi Externe + Boitier rigide	190 Frs
SQUIRREL SEUL 410 F AVEC CD /HD 380 F	

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500 - 2 MO AVEC HORLOGE 770 FRS	
A500 Plus - 1 M	280 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	460 Frs

EXTENSIONS MEMOIRES

Externe tout Amiga 880 ko	320Frs
Exter ne amiga 1.76 MO	**790 Frs**
Interne Amiga 500 880 ko	295Frs
Interne A 2000 880 ko	350Frs
Interne A600/1200 880 K	295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO	**609 Frs**

LECTEURS DISQUETTES

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2.5/3.5)
facile à monter /manuel d'installation

SUPERDRIVE + pour connecter un HD 3,5 + un 2,5	350 Frs
Adaptation Superdrive en Superdrive+	150 Frs

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	690 Frs	260 Mo 2.5	890 Frs
127 Mo 2.5	790 Frs	635 Mo	1190 Frs
540 Mo PROMO	N C	850 Mo	1380Frs
Cables+doc+disk	60 Frs	1.Go	1650 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier=Prix du Hd Externe
30Mo de DP ou Interface Midi gratuit

DISQUES DURS SCSI

105 Mo	990 Frs	210 Mo	1090Frs
545Mo	1290 Frs	1 Giga scsi	1990Frs
Boitier SCSI	410 Frs	Squirrel	410 Frs Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko	690 Frs
Boitier Mtec+Ram Simm 0k+Romswitch	790Frs

CARTE SCSI +RAM A1200

SUP TBD 2000 Carte Cont IDE	490 Frs

BARETTES SIMMS

1 Mo en 8 bits	285 Fr
4 Mo en 32 bits	790 Fr
8 Mo en 32 bits	1590 Fr

CD ROM QUADRUPLE VITESSE EXTERNE 1290 F

Un CDROM IDE pret a brancher sur votre A600/1200/4000

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .
Contactez nous pour les frais de port

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevieres . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

LES EXTENSIONS MEMOIRES ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0Ko +emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	950 Frs
NEW TBD HYPER3 680EC30 - 40 A 50 MHZ PROMO	1390 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1450 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1990 F
Kit SCSI 1230 IV	750 Frs

carte GVP nous contacter pour les prix

Pour A600

TBD6- SPEED Carte 68020 - 28 MHZ + FPU	1290 Frs

Cette carte accepte des simms 32 bits

Coprocesseurs: 20/28 MHZ 150 Frs
PLCC 33/50 MHZ 360 Frs

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Tower A1200 complet avec clavier externe detachable tres simple d'installation , rapide; il faut compter 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire. Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement.Le clavier livre est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV **PRET A BRANCHER 1290 F**

La version que l'on vous propose ce mois , vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet avec clavier detachable, lecteur interne souris , Manuel et disquettes 3.1

POUR SOMME DE 3990 F

LES OCCASIONS

Carte A500 PLUS nue	350 F
Clavier A500/1200	130 F
Moniteur 1803	890 F
Boitier A590	590 F
Alim Occas	180 F
Lecteur interne Occas	100 F
Souris Amiga Occas	50 F
Rallonge joystick	90 F

LE STAND CABLERIE

Cable DB9/DB9 Male	50 F
Cable Moniteur DB	90 F
Cable Din 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	40 F
Cable Peritel CD32	95 F

Le Coin du Soft:

My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

2400 Disquettes de jeux a 5 F

LES MACHINES ESCOM SONT ARRIVEES
A4000/40/1 GO N DISPO
MONITEUR 1438S STEREO
2100 FRS

AMIGA 1200 ESCOM PACK DE JEUX 3190 FRS
AMIGA 1200 ESCOM+HD 260 MO 3680 FRS

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 64 tons de gris +Photon paint	750 Frs
Scanner 800 DPI a Main	1090 F

ACCESSOIRES

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Romswitch A600(Pour installer 2 Roms)	180 F
Romswitch A600 (Pour installer 3 roms)	180 F
ROMSWITCH A1200 (POUR INSTALLER LA ROM 3.1 CD32)	***N C***
Telecommande CDTV	200 F
Rom 1.3,2.04,2.05	145 F
Workbench 3.00 Disquettes +Manuel	190 F
SOURIS AMIGA 400 DPI NOUVEAU	***99F***
Souris Optique Golden	150 F
Souris Opto Mecanique	199 F
TRACK BALL PROFESSIONNEL NOUVEAU	***230 F***
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi +Soft	80 F
Pack Dynamite complet	100F
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA	***300 F***
10 DISQUETTES 3.5 HD	***27 FRS***
ENCEINTES 2*120 W AMPLI	***270 FRS***
FOOT PEDAL (COMPLEMENT EFFICACE DES AMATEURS DE COURSE DE VOITURE ET DES SIMULATEURS) S'UTILISE AU PIED	***90 F***
JOY TOP TBD (SI VOUS RECHERCHEZ LE MEILLEUR , IL SERA VOTRE PARTENAIRE EFFICACE ET ROBUSTE)	***95 F***

SUPER PROMOTION

CD ROM PORTABLE AUTONOME SCSI

Livré avec cables SCSI, alimentation, pack batterie, ecouteurs,housse.(fonctionne sur PC,Mac,Amiga) il se transforme en cd portable audio

PRIX SUPER SPECIAL QUANTITÉ LIMITÉE
890 F
AVEC L'INTERFACE SQUIRREL
1250 F

AMIGA ET COMMUNICATION

Communicator III (LE TOP)	450 F
Communicator III Light	290 F

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine public comprenant les logiciels de transfert .

AMIGA S-PORT	***390 Frs***
S-PORT + CD 32 + 3 JEUX	***1190FRS***
CD32 + COMMUNICATOR III	***1340FRS***

SX32 ENFIN!!!!!! POUR VOTRE CD32

Port VGA,RGB,Parallele,serie,Lecteur externe 880 ko et 1.76 Mo,Horloge,HD 2.5,Extension Simm 32 Bit ext. a 8 Mo

1790

Bédé Dream/Yann Serra

Il faut y croire pour le voir

Long courrier

Par Forest et Bignon

Connaissez-vous Morlec ? Alors que Narcisse Mulot pensait trouver dans ce bourg breton la tranquillité nécessaire à l'écriture de son prochain roman, il doit bien vite creuser un sombre mystère. Un tombeau aurait parcouru plus de 30 kms pour rejoindre un autre cimetière. Après *Ici même*, Forest montre une fois de plus toute la mesure de son talent de poète en mélangeant polar, fantastique et humour. Le dessin est un peu rapide.

Le petit clone

(Le vagabond des limbes T25)

Dargaud

Par Godard et Ribera

Ce 25e épisode du *Vagabond des limbes* se voit gratifié d'un album double. La galaxie entière se retourne contre Axle Munshine, accusé de la mort du prince Eternaute et de la disparition de Muskie. Malin comme pas deux, notre héros au grand coeur promet de ramener tout le monde en 96 pages. Le scénario ne brille pas par une grande originalité mais ses rebondissements en font certainement l'un des meilleurs albums de la série.

Music Dream/Rod

RAP

Positive black soul

Salaam

Mango/Island

Positive black soul est un groupe issu de la scène rap dakaroise, mais déjà leur musique prend une dimension international et dépasse largement les frontières du Sénégal. Unis dans une certaine philosophie, leur force, c'est la richesse des morceaux et les influences africaines qui se retrouvent dans les thèmes et l'accompagnement d'instruments traditionnels. Le chanteur s'exprime en wolof avec quelques titres en français et en anglais, l'Afrique reste au coeur de ses textes, la cérémonie du thé, le racisme et la violence, la critique des leaders africains ou le chômage. Du rap hard-core au hip-hop jazzy à la Mc Solar (comme sur *Rats des villes, rats des champs*) ils font preuve d'une grande inventivité et risque fort de faire parler d'eux.

TECHNO

Millennium

WMD

Les membres du nouveau label Millennium sont persuadés que le marché européen de la "dance musique électronique futuriste" va finir par écraser celui des américains. C'est dans cette optique qu'ils nous font découvrir des artistes doués de talent. Cette compilation Millennium techno trance est l'une des plus excitante de ce début d'année, à bon raver salut !

TECHNO AMBIANT

Free zone 2

Variations on a chill

Small/Sony music

Après le bon accueil de *Freezone 1*, *Freezone 2* nous plonge dans l'univers du new chill-out avec au programme du trip-hop de la jungle atmosphérique et de la techno ambiant. Basé sur *Lysergic factory*, l'émission de radio de DJ Morpheus, ce double album compile 24 titres est plein de groove et de mystère, la musique de demain serait déjà disponible !

BLUES ROCK

Stevie Ray Vaughan

Greatest hits

Epic/Sony music

Avec un seul inédit et seulement 11 titres, cette compilation fait un peu maigre, mais bon, quand on aime on ne compte pas. Il faut aussi penser à ceux qui ne connaissent pas le maître (il y en a !), ce disque leur permettra de découvrir l'une des plus grandes légendes du blues blanc, celui qui jouait comme un martien et devant qui tous les plus grands se sont inclinés.

FOLK-ROCK

Joan Osborne

Relish

Mercury

C'est certainement la voix la plus marquante de ce début d'année. Avec une sensualité hors du commun, Joan Osborne se promène sur des compositions allant du blues-rock à la country. Un premier album qui nous fait découvrir un drôle de phénomène, tout ce résume sur *One of us* avec son flot d'énergie et de mélancolie porté par des arrangements inventifs.

ROCK

Yoko Ono/Ima

Rising

Capitol/EMI

Si son image de sorcière, femme et égérie de John Lennon, ne vous fait pas peur, si approcher la folie d'un peu trop près ne vous effraye pas, alors venez découvrir *Rising*. Yoko Ono, aidé de son fils et de jeunes musiciens, nous offre un album d'une pure beauté, caressant et brutal toujours à l'avant-garde et sans compromis.

POP-ROCK

Squeeze

Ridiculous

A&M/Polydor

Comment expliquer qu'un groupe alignant des albums aussi étincelants ne soit pas plus connu. Cette fois encore, *Ridiculous* ne tarit pas de véritables perles, chanson pop par excellence. Les quatre anglais de Squeeze composent des airs d'une stupéfiante simplicité, comme *Got to be* ou *Electric trains* qui sont de véritables musts du genre !

Ciné Dream/Mister B.

Seven
de David Fincher

Américain (2h10), avec Brad Pitt, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Gwyneth Paltrow, John C..Mc Ginley.

On pensait, avec Hannibal le canibale (*Le silence des agneaux*), avoir rencontré le psycho killer le plus tordu de l'histoire du cinéma. On se trompait. Voici John Doe (en français : l'équivalent de Jean Dupont). Il sévit à Los Angeles, où il a décidé de tuer sept personnes, en suivant l'ordre des péchés capitaux. A ses trousses, deux flics. L'un proche de la retraite, blasé, silencieux (Morgan Freeman). L'autre jeune chien fou, parfois irresponsable (Brad Pitt).

Deux flics et un serial killer : on connaît la recette et, a priori, on se demande comment un cinéaste peut encore nous étonner en l'appliquant. Eh bien, David Fincher y parvient ! Il y a quelques années, ce jeune cinéaste était vilipendé par Hollywood pour avoir signé un *Aliens 3* vraiment trop noir. Fincher ne s'est pas découragé pour autant. Et, comme le noir lui convient, il a réalisé un film encore plus sombre, en s'appuyant sur un scénario en béton, qui prend le spectateur à la gorge et ne le lâche plus une seconde. Ambiance poisseuse - avec la pluie, la boue, la saleté - qui passe par des images très fortes. Noirs charbonneux, couleurs désaturées (la photo, superbe, est signée Darius Khondji, le chef opérateur de *Delicatessen*). *Seven* est une incontestable réussite. Et c'est - avec *Entretien avec un vampire* - le meilleur rôle de Brad Pitt à ce jour.

Brad Pitt, le flic.

Les liens du souvenir
de Diane Keaton

Américain (1h32), avec Andie Mac Dowell, John Turturro, Michael Richards, Maury Chaykin.

Un quartier juif de New York, dans les année 60. Pour Steven, la vie est belle. Il a douze ans, une gentille petite sœur, une adorable maman et un père farfelu qui ne cesse de mettre au point des inventions... qui ne marchent jamais. Quand sa maman tombe malade, Steven va séjourner chez ses deux oncles, Danny et Arthur. Et ceux-ci se révèlent encore plus loufoques que son père.

C'est le premier film de Diane Keaton - de son vrai nom : Annie Hall. Aussitôt, bien sûr, on pense à Woody Allen, dont elle fut la première égérie. Il y a effectivement un côté *Radio days* dans la nostalgie des *Liens du souvenir*. Et les deux oncles paranos, obsédés par l'antisémitisme, pourraient sortir d'un film de Woody. Il n'empêche que Diane Keaton fait preuve d'une réelle personnalité. Elle mêle humour et émotion avec subtilité. Et cet apprentissage de la vie par un petit garçon, qui en découvre les joies et les peines dans une famille pas comme les autres, est une des plus jolies comédies douces-amères de ce début d'année.

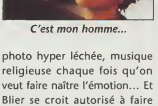
Mon homme
de Bertrand Blier

François (1h38), avec Anouk Grinberg, Gérard Lanvin, Valéria Bruni Tedeschi, Olivier Martinez, Sabine Azema.

Marie, prostituée au grand cœur (Anouk Grinberg), rencontre Jeannot, SDF (Gérard Lanvin), dont elle tombe amoureuse et qui devient son mac. A son insu, Jeannot fait travailler Sanguine, une esthéticienne en manque d'amour...

Depuis *Tenue de soirée* (1986) - où Depardieu, amoureux de Michel Blanc, faisait le tapin en travesti - Bertrand Blier a de ferventes inconditionnels amoureux de ses audaces de style et de langage. Le fond n'est pas toujours évident, mais la forme "a de la gueule" et les comédiens sont bons. Pourtant, de film en film, on sent la fabrication. *Merci la vie* et *Un deux trois soleil* prétendaient aborder de graves problèmes sociaux (le malaise des jeunes pour le premier ; la question des banlieues pour le second). On pouvait aussi n'y voir que d'obscures élucubrations, qui ne soutenaient pas une deuxième vision.

Avec *Mon homme*, on se demande vraiment où est le sujet. La mise en scène se résume à l'application d'une série de recettes : situations "hard",



C'est mon homme...

photo hyper léchée, musique religieuse chaque fois qu'on veut faire naître l'émotion... Et Blier se croit autorisé à faire dire n'importe quoi à ses personnages. Il se trompe. Et on peut trouver scandaleux de voir des sujets comme le chômage ou le drame des SDF servir de prétextes à ce "divertissement" clinquant et épate-bourgeois !

Les mutinés de la révolte
(Raoul Fulgurex T3) - Glénat
par Tronchet et Gelli

Excellent ! Sosie de Captain America et nanti d'un QI de 12, Raoul Fulgurex est un concours de circonstances à lui seul. Tronchet et Gelli nous livrent là un album burlesque et parodique à souhait, utilisant à outrance les références à quelques grands classiques. Les auteurs ont même recours à des exercices peu communs : le héros est tellement bête qu'il remonte le temps pour s'arnaquer lui-même ! Un très bon style et de très bonnes idées.

Les bons trucs de Raymond
Glénat
Par Tronchet

Ce "*petit manuel de vie quotidiennologie appliquée*" est un recueil acerbe de tranches de vie à la sauce français moyen. Tronchet met ici en scène son couple fétiche, les Calbuth, dans 30 situations types, allant des rapports sexuels au mode d'emploi d'une feuille de soins bucco-dentaires. Présenté sous une forme faussement scientifique, le ton de cet album constitue une critique de haut niveau humoristique, amplifiée par la laideur caractéristique des personnages. Très bon.

The party 5

Après deux ans passés à Aars, puis deux autres à Herning, cette année c'est la petite ville de Fredericia qui nous a accueillis pour la cinquième édition de ce grand rendez-vous qu'est The party. Les dates, elles, n'avaient pas changées : cela se passait, comme d'habitude, entre Noël et le jour de l'an.

Climber par Rodney.

Et une fois encore, les démomakers s'y sont réunis en nombre ; ils étaient cette année autour de 2800, que ce soit sur Amiga, Pc, C64 ou même *Falcon*, auxquels il faut ajouter environ 400 personnes venues juste pour une journée, en touristes... Au grand regret de tous, l'organisation de cette party laissait la part grande à l'aspect commercial. A commencer par le prix de l'entrée, qui avait grimpé cette année à 250 DKK (autour de 230 FF), voire même 300 DKK pour ceux qui étaient arrivés très tôt le premier jour. Les prix proposés à la cafétéria étaient aussi sensiblement plus chers qu'en France. Les douches, quant à elles, se trouvaient dans un bâtiment voisin et étaient également payantes (25 DKK). Les récompenses, qui auraient pu être plus élevées dans l'ensemble se composaient parfois d'une partie en matériel (pour les premiers de chaque catégorie).

Malgré cela, et grâce au retour en force de l'Amiga et à l'envolée assez récente des démos sur Pc, on pouvait s'attendre à de belles productions pour les compétitions, ce qui fut le cas. Nous avons aussi été surpris par la qualité des démos C64 (avec du mapping et du Gouraud, entre autres) ainsi que celles de la Wild competition, avec toutes ces énormes animations en 2D et 3D. La compétition de graphs a dû être organisée à une seconde reprise car, lors de la première projection, il faisait encore à moitié jour dans la salle et de plus certaines images ne s'affichaient pas dans la bonne résolution. Les compétitions de démos Amiga et Pc ont eu lieu assez tard au cours de la dernière nuit, et du coup les dernières à passer ont été quelque peu pénalisées.

Space tits par Danny.

Quelques autres réjouissances au cours de cette party, en vrac : la projection de *Global trash 2* (une vidéo-démo) sur grand écran, un lancer de disquettes, un petit concert avec des reprises de groupes rock, un combat dans un labyrinthe avec des flingues laser... Mais la meilleure idée de la party reste quand même la soirée rave, organisée au cours de la deuxième nuit, et qui avait lieu dans la sleeping-room ! Ce qui gâche un peu le plaisir, mais qui semble malheureusement se produire dans un peu toutes les démo-parties, c'est qu'on a eu écho de quelques histoires de vols de disques durs et de machines (dont je fus l'une des malheureuses victimes).

Vincent Oneto

Smorrebrot fresser par Facet.

Le palmarès

Démos Amiga :
1. Closer/CNCD
2. Vision/Oxygene
3. Faktory/Virtual dreams
4. Explorer & Tabasco
5. Crazy, Sexy, Cool/Essence

Intros Amiga :
1. Creep/Artwork & Polka Bros.
2. Headcae/Axis
3. Free Your Mind/Scoopex

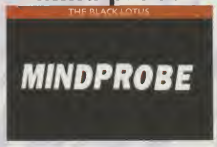
Musiques 4 voix :
1. Unreal
2. Tusc
3. Mystical

Graphisme :
1. Danny/Lemon
2. Rodney/The black lotus
3. Tof/Psykotrope

Agenda

Après le succès de l'année dernière, le groupe Volcanic remet le couvert et nous invite tous à la Volcanic party 2, du 1er au 4 mars, à Pont du château près de Clermont-Ferrand. Prix de l'entrée : 70 francs, sur invitation, ou 100 francs sur place. Des compétitions sont prévues pour Amiga, Pc et Falcon. Plus d'infos ? Contactez Marc au (16) 73.92.77.08 ou Lionel au (16) 73.93.31.36

Mind probe



Code : Offa et Equalizer
Musique : Azazel et Hollywood/Axis
Graphisme : Rodney, Rubberduck et Tudor

Voilà ce que nous attendions : avec des graphs et une musique de cette qualité, The black lotus réalise une démo d'un niveau bien supérieur aux précédentes (c'est à croire qu'ils ont lu le dernier Dream :-). Les effets sont bien pensés dans l'ensemble : un visage ombragé fait office de montagne, un tunnel mappé aboutit sur un cube, lui-même mappé et éclairé de l'intérieur par un spot du style de celui de la *Nexus 7*, des fruits en Gouraud se placent un par un dans un plat... La plupart de ces effets utilisent une nouvelle sorte de tramage avec un pixel sur deux qui s'appelle le Blitter chunky (aussi utilisé dans la démo *Aurora* de Stellar par exemple). Je vous en reparlerai le mois prochain. Démo AGA, mémoire FAST et disque dur obligatoires (1.6 Mo).

Que dirait Cézanne ?

Galerie

Code : Nase
Musique : Dune
Graphisme : Frankie

Encore une belle démo pour Stellar, mais qui manque foncièrement de graphisme. Comme d'habitude, la 3D est à l'honneur, sous toutes ses formes : des gros rochers en Gouraud et en phong, une ville avec un effet optique dans l'éclairage, un voxo-tunnel (tunnel formé par un voxel en cercle), un autre tunnel avec un effet de lens-flare (autre accentuation optique), un paysage déformé en temps réel... Là aussi, le tramage Blitter chunky est utilisé pour l'affichage. La musique multi-voix nous fait encore plus penser à une démo Pc. Démo AGA, mémoire FAST et disque dur obligatoires (730 ko).

Authentik

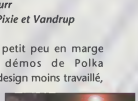
Code : Jamie et MajorX
Musique : Marvin
Graphisme : Norm

C'est la première grande production de ce jeune groupe français, et elle est très réussie. On sent que le design d'ensemble a été travaillé, et les idées sont également présentes. Le code est d'un bon niveau, avec du mapping et du Gouraud plutôt fluides, mais le clou du spectacle c'est sans aucun doute cette marionnette en 3D style Jean-Michel Jarre/*Calypso* qui danse au rythme de la musique. L'effet est excellent, les mouvements sont superbes. Les graphes et la musique sont du même niveau que le reste. Cette démo mérite largement mieux qu'une deuxième place. Démo AGA en un fichier de 1.6 Mo, disque dur et mémoire FAST obligatoires.

No

Code : Crazy cack
Musique : Slide et Tivurr
Graphisme : Mount, Pixie et Vandrup

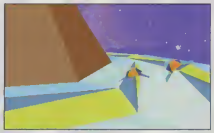
Une démo un petit peu en marge des autres démos de Polka brothers. Un design moins travaillé, et des effets pas très originaux dans l'ensemble. A part un mapping + rotozoom sur une double-pyramide et un survol de paysage de campagne, il n'y a franchement rien de très passionnant. Démo AGA en un fichier de 2.8 Mo, disque dur et mémoire FAST obligatoires.



Vision

Code : Oxbab
Musique : Clawz/Bomb software
Graphisme : Spiral, Mon et Niko

La *Control*, démo gagnante à la Gasp cet été, nous avait déjà prouvé à quel point les routines de 3D d'Oxbab sont puissantes, et maintenant la Vision nous démontre qu'ils ont aussi de très bonnes idées pour utiliser ces routines. Vous serez époustouflés de voir, entre autres, un objet en 3D reflétant sur ses faces son environnement et un autre objet 3D qui l'entoure, ou bien un autre ombragé en Gouraud et avec réminiscence. Appréciez également de très belles scènes complètes en 3D : une courses de bolides, très inspirée de *Wipe out*, et un homme fuyant dans un couloir. La musique de Clawz est plus calme que celles de la *Origin* et de la *Motion*, mais l'ambiance est sympathique. Démo AGA en 2 disks, installable sur disque dur (1.2 Mo), mémoire Fast obligatoire.



Un homme qui ne Control plus sa Gasp !

Crazy, sexy, cool

Code : Touchstone
Musique : Virgill
Graphisme : Louie/Insane

Essence n'avait rien sorti depuis un certain temps déjà, et les voici donc de retour avec cette production très design. Quelques exercices de style avec un torus en 3D, un cube mappé et des objets éclairés, mais pas de profondes innovations. La démo est accompagnée d'une bonne dose de graphismes de bonne qualité. Les palettes utilisées pour les objets de la troisième partie leur donnent un effet plutôt surréaliste, mais assez sympathique. Démo AGA en un fichier de 875 ko, installable sur disque dur, mémoire FAST obligatoire.

9

Code : Rip
Musique : Christine De La Queen
Graphisme : Snoopy et Encore

Au contraire de la démo de Skarla, celle-ci ne mérite absolument pas sa huitième place. Les quelques pauvres effets sont du style tunnel de triangles, plasma 24 bits, ou faux mapping de sphère. Il n'y a pratiquement pas de graphs, et la musique n'est pas d'un très haut niveau non plus. Elle ne devrait pas encombrer votre disque dur très longtemps, à mon avis. Démo AGA (et encore ?) en un fichier de 1.6 Mo, disque dur et mémoire FAST obligatoires.

ET TOUJOURS

4 disks facturés ->1 gratis
10 disks facturés ->3 gratis
20 disks facturés ->7 gratis

A 10 Frs

super non !!!

FINAL DP

A -> 500 B-> 600 C -> 1200

NOTRE FORCE
C'EST
VOTRE SATISFACTION

news-FINAL-DP-news
fait partie du
RESEAU *A*+

JEUX

--STOP-- **FDP 1814 DELUXE GALAGA AGA 2.6 Superbe indescriptible (c) --STOP**
FDP 1816 TENNIS 3 Un des rares jeu de tennis dans le DP (a)(b)(c)
FDP 1817 MISSION X Voila un jeu de qualité shot'em up vertical (c)
FDP 1821 TOP SECRET Bon jeu de plateforme, trés beau décors (c)
FDP 1822-1823 18 H HOLE Jeu de golf surprenant par sa réalisation (a)(b)(c)
FDP 1825-1826 MR MEN OLYPICS Les jeu olympique sur une autre planete (c)
FDP 1827 MEGABALL 3 Dernière version de ce casse briques avec plus de couleurs (c)
FDP 1828 GREEN S Vous avez aimé flashback, alors vous allé adorer (a)(b)(c)
FDP 1830 EVIL DOOM Jeu d'aventure en 3D dans un gigantesque labyrinthe (c)
FDP 1831 DYNAMITE WARRIOR 2 Jeu dans le style de dynablasters (a)(b)(c)
FDP 1832 MANGA HOT MUMBERS Pulzze avec photos de manga (a)(b)(c)
FDP 1833 à 1836 APACHE Magnifique jeu en **Full video motion** (combat d heli.) (c)+HD
FDP 1837 AIRMANIA Jeu de plateforme ou vous incamé un E.T pourchassé (a)(b)(c)
FDP 1838 RAID III Faites la guerre dans un camps ennemis en helicopter shoot'em up (a)(b)(c)
FDP 1839 SERENE III En 2096 entrez dans une guerre spacial a bord de votre vaisseau (a)(b)(c)
FDP 1840 FATALE MISSION Shoot'em up verticale pur et dur un must !!! (a)(b)(c)
FDP 1841 SKYFYEER C'est 1942 du DP a posseder (a)(b)(c)
FDP 1842 MASH C'est une pincé de lemmings plus une pincé de Cannon Foldder Amusant !! (a)(b)(c)
FDP 1843 SOLO ASSAULT Jeu du Style Wings C avec de bon gfx et bonne fluidité (c)
FDP 1844 XAZZON 1M Qui ne connait pas xazzon voici une belle Ver. de ce grand jeux (a)(b)(c) 1 Mo
FDP 1845 PLOUF Une baston dans la pisine de la belle mere ca vous dit ! 2 ou 3 joueurs (a)(b)(c) 1 Mo
FDP 1846 MASTER BRAIN Cassez vous la tête avec cette version de Master mind (a)(b)(c)
FDP 1847 TRONIC AGA Un casse brique Digne arkanoid superbe réalisation (c)
FDP 2090 ALIEN BREED 3D DEMO ->Doom revu par l'équipe de Team 17 (c)
FDP 2091 GLOOM DEMO -> Encore une version de doom améliorée (c)
FDP 2092 FEARS 2 DEMO -> Encore et toujours une version de doom (c)
FDP 2094 THESIUS XII Shoot'em up dans le style de R-TYPE génial (a)(b)(c)
FDP 2095 DELUXE PACMAN 1.6 Le seul le vrai pacman (a)(b)(c)
FDP 2096 DELUXE PACMAN AGA 1.6 Idem mais en mieux aga oblige (c)
FDP 2098 DELUXE GALAGA 2.5 Qui ne le connait pas encore ! (a)(b)(c)
FDP 2115 ROAD TO HELL Splendide course de voiture, nombreux parametres (a)(b)(c)
FDP 2152 AIR ACE 2 Clone de 1942 tres bien realisé (a)(b)(c)
FDP 2169 BOMBJACK Version amiga de ce célèbre jeux (a)(b)(c)
FDP 2171 BATMAN Shoot'em up mettant en scene ce heros (a)(b)(c)
FDP 2175 AIRWARRIOR Le flight simulator du DP (a)(b)(c)
FDP 2180 TETRIX METALLICA Un tetris pour 1 ou 2 joueurs (c)
FDP 2181 REAL POPEYE La version officiel de ce jeu d'arcade si convoité (a)(b)(c)
FDP 2292 à 2294 KLONDIKE 2 Le meilleur jeu de reussite, HD (c)
FDP 2295 à 2298 KLONDIKE 3 Le meilleur jeu de reussite, HD+4mo (c)

RETROUVEZ TOUS NOS CARDSETS SUR NOTRE CATALOGUE

UTILITAIRES

FDP 2600 MAGICWB 2.1 Pour embellir votre WB, disque dur indispensable (a)(b)(c)
FDP 2601 MISER PRINT Permet d'imprimer 4 pages sur 1 seule pour impr jet d'encre (a)(b)(c)
FDP 2603 REORG 3.11 Optimise et reorganisne les disquettes et disques dur (b)(c)
FDP 2604 0 2606 DATATYPES 40 Datatypes en tous genres pour vos applications (a)(b)(c)
FDP 2610-2611 TOOLMANAGER 2.1B Configure et active des menu, icon, dock... (a)(b)(c)
FDP 2614 VIRUS WORKSHOP 4.8 Restez protegé avec cet antivirus efficace (a)(b)(c)
FDP 2616 ABACKUP 5.0 Dernière version de cet utilitaire de backup en français (a)(b)(c)
FDP 2639 BLITZ BLANK Superbe blanker avec ses modules configurables +mui (b)(c)
FDP 2636-2638 PACK UTILS STARTUP-SEQ. Pusieurs utils pour startup-sequence (a)(b)(c)
FDP 2644-2646 PACK UTILS CD-ROM Plusieur util. pour votre cd-rom dont ATAPI (a)(b)(c)
FDP 2674 MIDIPLAY 2.3B Joueur de modules au format midi (b)(c)
FDP 2650 SNOOPDOS 3.0 Permet de surveiller le systeme ideal pour les assign (b)(c)
FDP 2651 MUI 2.3 Logiciel qui ameliore l'affichage du wb et demander par certain logiciel (b)(c)
FDP 2652 PCD 1.02 Un logiciel qui permet de voir les image photo cd et de les convertires (b)(c)
FDP 2654 YACD PLAYER 1.2 Permet d'ecouter vos cd audio sur amiga (b)(c)
FDP 2655 TEXTIMAGES 3.44 Permet de creer des objets plein avec textures (a)(b)(c)
FDP 2656 MAJORDOME Permet de transformer son amiga en statioo domotique (a)(b)(c)
FDP 2657 à 2661 PACK DE FONT POSTCRIPT Divers fonts à ce format (a)(b)(c)
FDP 2662 IMAGEDEX2 Uulitaire qui fait un index sur image de toutes vos images (h)(c)
FDP 2663 HIPPO2.2 Un player qui reconnait à, 99% tous les modules (b)(c)
FDP 2664 SYNAPZE Fichier au format guide pour savoir le hardware de vos amiga (a)(b)(c)
FDP 2665 à 2672 PACK MAGICWB Huit disks bourrées d'icones et de patterns (b)(c)
FDP 2673 KNACK Petit programme bien simpatique pour le LHA.DMS.LHZ (b)(c)

CD-ROM

news

Aminet 10	99 Frs
Euroscene 2	99 Frs
Aminet box set 1 (4 CD)	189 Frs
Aminet box set 2 (4 CD)	189 Frs
Aminet 7	99 Frs
Aminet 8	99 Frs
Aminet 9	99 Frs
Giga graphic set (4CD)	175 Frs
Fred fich 10	150 Frs
Frozen fich 1995	155 Frs
Goldfish 1	185 Frs
Goldfish 2	185 Frs
Goldfish 3	185 Frs
Assassins	135 Frs
Assassins 2	99 Frs
17 bit collection	255 Frs
Giga DP (3 CD)	99 Frs
World of 1200	149 Frs
World of amiga	149 Frs
World of gif	149 Frs
Amiga tools 1	145Frs
Amiga tools 2	209 Frs
Amiga tools set	275 Frs
Cam collection	190 Frs
Demomania	120 Frs
Fonts cd	99 Frs

AUTRE CD ROM NOUS CONSULTER

TEL/FAX 20.03.62.72

NOS COMMERCIAUX

Alien Breed 3D	voir Reseau *A*+
Dungeon Masters 2	269 Frs
Fears AGA	209 Frs
Gloom AGA	219 Frs
Super streetfighter 2	229 Frs
Super streetfighter 2 AGA	229 Frs
Virtual karting	voir Reseau *A*+
IDEFIX (va)	350 Frs
Turboprint 4.1	voir Reseau *A*+
Personal Paint 6.4	399 Frs
Worms	219 Frs
Carton Rouge	299 Frs

VOUS CREEZ DU DP, NOUS ON LE DISTRIBUE

EMULATEURS

FDP 2400 SHAPSHITTER 3.2A Dernière version de cet emulateur mac livré sans rom (b)(c)
FDP 2401 AMITEL 2.1 Un exellent émulateur du minitel en français (b)(c)
FDP 2402-2403 SPECTRUM EMULATOR Un émulateur du vieux spectrumde sinclair (a)(b)(c)
FDP 2404 PC-TASK DEMO 3.1 Un tres émulateur pc (a)(b)(c)
FDP 2405 C64 EMULATEUR Emule le C64 maleureusement que sur 1200 (c)
FDP 2406 ST EMULATOR L'emulateur de l'atari st (a)
FDP 2407 MSX Emulateur de msx1 sur 1200 (c)
FDP 2408 MSX2 Emulateur de msx2 sur 1200 (c)
FDP 2409 CPC 464 Emulateur de l'amtrad cpc **avec rom** (a)(b)(c)
FDP 2410 AMORIC 0.9 Emulateur de l'oric avec rom + **4 jeux** (a)(b)(c)

DEMOS

FDP 2200 GIGATRON Démo réalisé par Bosnisk Metall (c)
FDP 2201 NEXUS 7 Déno du groupe Andromeda 1st party 94 (c)
FDP 2209 OLYMPE Démo réaliséé par le groupe Gods (c)
FDP 2232 WAYFARER Démo réalisé par le groupe space balls (c)
FDP 2207-2208 NINE FIGERS Démo réalisé par space ball (a)(b)(c)
FDP 2258 SEQUENTIAL Une tres bonne démo pour tous amiga
FDP 2217 FREEDOM Une démo réalisé par freedom (a)(b)(c)
FDP 5015-16 SWITCHBACK (c)+030
FDP 5018 SOME JUSTICE (c)
FDP 5020-21 SALL IS BEAUTIFULL (c)
FDP 5024 FATAL MORGANA (c)
FDP 5026 à 5030 ALKATRAZ (a)(b)(c)
FDP 5019 ETERNITY (c)
FDP 5022-23 QED (c)
FDP 5025 EXODUS LAND (c)
FDP 5031-32 BENOIT (c)

RETROUVEZ NOTRE LISTE COMPLETE SUR LE CATALOGUE FINAL-DP

MODULES/IMAGES

FDP 2900 à 2910 Mod Techno
FDP 2931 à 2933 Mod Hard rock
FDP 2937 à 2939 Mod Jazz
FDP 2940 à 2945 Mod House
FDP 2951 à 2981 Mod Fémos
FDP 2982 à 2992 Mod Dance
FDP 2993 à 2997 Mod Classique
FDP 3000 à 3006 Mod Films & Series
FDP 3010 à 3014 Samp Guignols
FDP 3016 à 3018 Samp Visiteurs
et Bien d'autre sur notre catalogue

FDP 2700 à 2710 Im Voitures
FDP 2721 à 2730 Im Avions
FDP 2742 à 2750 Im Animaux
FDP 2764 à 2770 Im Astrono.
FDP 2797 à 2812 Im Mangas
FDP 2836 à 2843 Im Mondes
FDP 2857 à 2877 Im Erotique +18
FDP 2878 à 2900 Im Pornos +18
FDP 5000 à 5010 Im Walt Disney
FDP 4033 à 4040 Im Star trek
et Bien d'autre sur notre catalogue

HP 80 w avec AMPLI.	MINI JOYPAD atari/ amiga	HP 260 w avec AMPLI.	Graveur CD ROM X4 PHILLIPS
290 Frs	40 Frs	490 Frs	10590 Frs

MATERIELS

AMIGA ESCOM +PACK	**3160 Frs**
AMIGA ESCOM +PACK HD	**3960 Frs**
MONITEUR M1438 s	**2390 Frs**
TOWER 1200 toute confg	nous tel.
Extention de memoire 0K pour A1200	530 Frs
Barrette 4 Mo	950 Frs
Barrette 8 Mo	1850 Frs
Carte acceleratrice 68030 pour A 1200	
- Avec 0 Mo 28 Mhz	1150 Frs
- Avec 4 Mo 28 Mhz	2050 Frs
- Avec 0 Mo 42 Mhz	1650 Frs
- Avec 4 Mo 42 Mhz	2550 Fr
Lecteur cd rom atapi interne pour A 1200 Tower	
- Double vitesse	370 Frs
- Quadruple Vitesse	960 Frs
Disque durs interne 1200 / 600 3.5p	
-860 Mo	1460 Frs
- 1.2 Go	1980 Frs
-Cable DD 2.5->3.5...-alim	80 Frs
Lecteur de disquette	
- DD (880 ko) Int -> 390 Frs	Ext -> 410 Frs
- HD (1.76 ko) Int -> 760 Frs	Ext -> 795 Frs

Designation:________________

Nom..
Prenom..

20.03.62.72 FINALDP 20.03.62.72
159 RUE VOLTAIRE BP 202
59334 TOURCOING CEDEX

Nbrs disks........................x 10 ....
Montant materiel.............. ....
Frais de port obligatoire.... +25 ....
Frais de port cd rom.......... + 5..........
Frais de port materiel....... +60..........
Option recommander........ +15 ....
Option contre rembou....... +45 ....
catalogue sur disk............ +15 ....
Etranger.......................... +20 ....
Machine:...
Tel:..

TOTALE

Adresse...
....
Code Postale..
ville...

.AMIGA DREAMS FEVRIER 1996

GRAPHIC DETAIL

Light ROM 3

Ce pack de 3 CD, qui est à mon humble avis indispensable à tout 3Diste, comporte un inconvénient de taille. Le premier CD s'appelle *I*. Hors "I" est déjà le nom de l'assignation indispensable à l'Amiga pour aller chercher le handler (des fichiers qui servent au Shell ou au FileSystem). Ne vous étonnez donc pas si dès l'insertion de celui-ci, vous ne pouvez plus lancer un CLI ou accéder à un disque au format spécial (XFH, PC, PFS...). Un petit assign I: Sys:I/ remet les choses en place, m'enfin... A part ça, comme dirait

Automobile facile, DEM sous Lightwave.

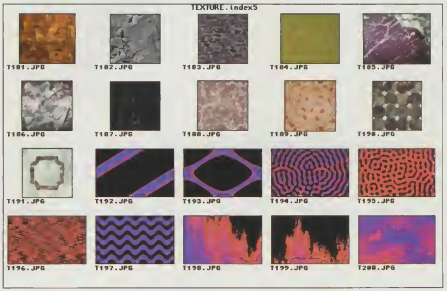
Dutronc, ces CD sont très bien faits, car TOUT, je dis bien TOUT, y compris les objets 3D, est classé et avec des index graphiques (thumbnails). En plus, ils sont présents en TGA, Jpeg, IFF HAM8 et Hi-16, donc quelque soit votre machine vous les afficherez rapidement. Sur le premier CD consacré à *Lightwave*, des scènes sont présentes, ce qui permet de récupérer un objet et ses textures, directement à partir du CD, même si l'éclairage et la mise en scène (caméra) sont à refaire. Grâce à ce CD, j'ai pu faire l'image de la voiture (ci-dessus) en quelques minutes. Il y a aussi des textes d'aides, des trucs pour *Lightwave*. Ne vous attendez pas à avoir une collection d'enveloppes et de "motions" pour *LW*, ces deux tiroirs

contiennent un fichier chacun ! Sur le second CD, on lira les *Tessalation times* 1 à 31, célèbre newsletter d'informations qui circule sur les réseaux. Hormis des CGFONTS pour le *Toaster* au nom raccourci (CD Pc 8.3 oblige) il y a surtout 820 textures JPEG et ça, c'est le pied ! On trouve aussi : une sélection intéressante d'utilitaires graphiques pour Pc et Amiga (64.7 Mo), des objets *3DS*, avec les textures nécessaires (100 Mo), des objets pour *Imagine* (176 Mo), et enfin pour *Sculpt* (32.7 Mo) et *Real 3D* (7.2 Mo). On regrettera que ces derniers n'aient pas le droit aux previews systématiques. En ce qui concerne le troisième CD, il contient plus de 1000 fichiers DEM, avec thumnails, qui couvrent toute l'Amérique du Nord. Ces DEMS peuvent être utilisés par *World construction set*, *Scenery animator* et *Vista pro* et *Aladdin 4D* directement. Des exemples de conversion en objet 3D LW, IMG ou 3DS sont fournis sur le CD2 (52.8 Mo), et vous devez voir ce que cela donne rapidement sous *LightWave* avec l'image ci-contre. Et tout cela pour une somme inférieure à 400 francs, c'est vraiment le (pack) CD du mois !

Note : ★★★★★

Thème :

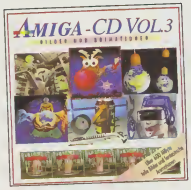
- *CD1 : objets et scènes Lightwave*
- *CD2 : objets 3D au format Imagine, 3DS, Sculpt, Real 3D ; textures JPEG.*
- *CD3 : 1000 Digital elevation*



Les autres dans leur tiroir respectif sur la même disquette.

MAGNA MEDIA

Amiga CD Vol.3



Ce CD allemand reprend ce qui a fait le succès du premier : des images et animations de qualité. Franchement bien, on se demande : où sont les français ? Les images sont en HAM, IFF,

Des images qui parlent d'elles-mêmes !

JPEG ou 24 bits, il y a des index pour AGA et ECS. Maintenant je me tais pour laisser de la place aux images. Un CD pas cher (environ 75 francs) pour les yeux et pour épanouir sa créativité.

Note : ★★★★★

Thème :

- *Images IFF 24 bits et HAM*
- *Animations SSA (AGA et ECS)*

WEIRD SCIENCE

Artworx CD

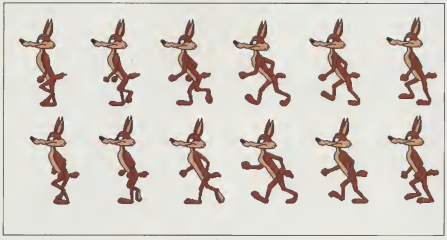
Il y a des mois où l'on est obligé de parler d'un CD parce que, malheureusement, il a été impossible d'en recevoir de meilleurs. C'est le cas avec *ArtWorx*, compilation foireuse qui accumule les fichiers de toutes origines graphiques, le répertoire "Animbrush" en est le parfait exemple. Faites le tour des disques durs de vos copains et vous faites pareil. A mon avis complètement inutile, à part quelques animations de mouvements, avec une bonne image sur dix, ce CD prétend être le must si vous avez une imprimante couleur. Au prix des cartouches, mieux vaut acheter des posters !

Remerciements à Phoenix DP

Note : ★★★★★

Thème :

- *Images, brosses, animbrosses*
- *Quelques utilitaires graphiques DP*



Il est où Bip-Bip ?

INTERVIEW

GCC c'est quoi ?

Dans chaque CD-Rom de Fred Fish, se trouve tout prêt installé, sur des dizaines de Mo, des utilitaires de programmation, dit "GNU". N'étant pas programmeur moi-même, j'ai voulu en savoir plus. Une entrevue qui devrait intéresser tous ceux qui suivent des études d'informatique et ont un Amiga ou qui s'intéressent à la programmation sérieuse en général. En plus, le principal responsable est français et anime un des meilleurs BBS du monde : Philippe Brand.

Dream : quelle est ta responsabilité au niveau du GCC ?

Philippe Brand : je suis responsable du *GNU Amiga* dans le monde avec Fred Fish. GCC est un des nombreux produits du *GNU*. Le *GNU* (Gnu's not Unix, acronyme récursif), est le projet principal de la FSF (Free software foundation), projet qui consiste à fournir au final un système *Unix* domaine public (dénommé *Hurd*). Entre temps, et ce depuis dix ans, on profite des outils, qui ont l'avantage d'être portables sur tous les *Unix* existants, ainsi que sur certaines plates-formes non *Unix*, style MS-DOS, Mac, VMS, etc. On citera pour exemple *Emacs*, éditeur de textes très prisé par les développeurs sous *Unix*. Les produits *GNU* font partie du domaine public, mais une société américaine, *Cygnu s*, se charge du support technique pour les versions sous *Unix*. Fred Fish travaille d'ailleurs pour cette société.

D : en quoi consiste le GCC ?

P.B. : GCC est au départ un compilateur C. La technique qui a été employée à la base réside dans le fait de dissocier langage et génération de code. Je m'explique : GCC est composé de ce que l'on appelle un "frontend" et un "backend". Le frontend est la partie permettant d'analyser le code source (après passage au préprocesseur *C*, cpp), et de le transformer en code *RTL* (Register transfert language), langage interne de GCC. A partir de ce *RTL*, la partie back-end se charge d'optimiser et de générer le source *Assembleur*. Un *Assembleur* transforme le code en module objet, et finalement le linker (édition de liens) produit un exécutable. Ainsi, il suffit de changer le frontend pour obtenir un compilateur pour un autre langage. Actuellement il existe les frontend pour le *C*, *C++*, *Objective-C* (fourni gracieusement par Next), *Ada*, *Fortran* et *Pascal*. Le compilateur est portable, ainsi étant donné que GCC travaille sur le langage *RTL*, il suffit de posséder les règles permettant de passer ce de langage vers un langage d'assemblage quelconque afin d'obtenir un compilateur pour une plate-forme différente. Ceci explique en partie la taille du compilateur. En résumé voici les étapes de la compilation, un source C est pris en exemple :

source C -> cpp (préprocesseur) -> cc1 -> asm -> link ->exécutable

La partie cc1 étant composée de :

transformation en RTL -> optimisation -> règles passant du RTL vers du 680x0

Il est parfaitement possible ainsi d'avoir un compilateur sur machine *Unix*, Sun par exemple, doté d'un processeur *Risc sparc*, et générant du code pour Amiga. J'ai pris cet exemple car c'est ainsi que je compile généralement les sources Amiga, ma machine Sun allant quand même plusieurs dizaines de fois plus vite que le plus rapide des Amiga (le prix est en conséquence également. Le contraire est parfaitement possible. On notera que *NetBSD* et *Linux* ont à la base utilisé GCC sur Amiga afin de produire les premières versions. Maintenant chacun de ces *Unix* sur Amiga dispose de son propre compilateur natif... GCC également. Pour le futur, il est très facile d'avoir un compilateur tournant sur machine Amiga 680x0, mais générant du code pour un processeur Risc quelconque, ce qui permettra d'obtenir, en compilant le compilateur par lui-même, un compilateur natif sur machine Amiga Risc (là faut de l'aspirine je sais, mais c'est exactement cela). A titre d'information, un des premiers compilateurs C disponible sur Amiga était le *Lattice-C*.... tournant sur machine MS-DOS (un autre existait sur Sun). La cross-compilation n'est donc pas nouvelle.

D : pourquoi est-ce une si grosse distribution, a-t-on vraiment besoin de TOUT ça ?

P.B. : le but de la manoeuvre est de fournir un environnement de développement, il est donc souhaitable de posséder un maximum d'outils d'aide au développement. Malgré tout, il suffit de trois archives sur les treize pour avoir un compilateur C fonctionnel. De plus le code source du compilateur est également fourni, cette partie là peut donc très facilement être ignorée par la plupart des gens. Une distribution minimale prend la même place que pour le SAS. La plus grosse installation possible, avec tous les outils, prend 20 Mo, documentation comprise. En fait la distribution paraît grosse car elle comprend en fait trois langages : le *C*, le *C++* et l'*objective-C*, chacun dans une archive spécifique. Détail de la distribution : gcc270-readme : Script d'installation et notes générales

gcc270-base : système de base sur lequel vient se greffer un langage

gcc270-inclib Includes et librairies gcc270-c : compilateur C

gcc270-c020 : compilateur C pour les Amiga dotés d'un 68020 ou plus

gcc270-cp : compilateur C++

gcc270-cp020 : compilateur C++ pour Amiga accélérés

gcc270-objc : compilateur *Objective-C*

gcc270-objc020 : compilateur *Objective-C* pour Amiga accélérés

gcc270-doc : documentation de GCC

gcc270-utils : outils d'aide au développement

gcc270-utilsdoc : documentations sur les outils

gcc270-src : sources du compilateur GCC

Le mimum vital est un 68000 avec 4 Mo de mémoire. MAIS pas question alors de recourir aux optimisations les plus folles, ni de faire du C++. Pour le C++, prévoir un minimum de 8 Mo, comme pour le *SAS-C* d'ailleurs.

D : à qui s'adresse-t-il ?

P.B. : le GCC en fait donc le package *GNU Amiga*, s'adresse à tous les développeurs désirant développer en *C/C++/ObjC/Ada/Pascal/Fortran* sur Amiga. Il existe 2 modes de fonctionnement avec le compilateur. GCC vient du monde Unix, on ne sera pas étonné donc d'apprendre qu'une librairie au format Amiga émulant la plupart des fonctions Unix soit fournie(ixemul.library). GCC permet donc très facilement de porter un programme source *Unix* vers l'Amiga. Mais avec GCC est fournie également une autre librairie, libnix (librairie non *Unix*) permettant de développer beaucoup plus souplement des programmes pour l'Amiga. Ainsi le choix est laissé au développeur. Il peut aisément construire des programmes Amiga se servant de fonctionnalités *Unix*, avec la ixemul.library, ou bien s'en affranchir totalement et n'utiliser que les spécifités de l'Amiga.

D : peut-on envisager de développer une

application sur Amiga avec ce langage ?

P.B. : parfaitement. La première est GCC lui-même, car le compilateur se recompile avec lui-même afin de vérifier son bon fonctionnement. D'autres exemples existent, le plus "Amiga look-and-feel" est certainement *Executive*, programme shareware permettant de remplacer la partie Exec du système d'exploitation de l'Amiga par des schedulers beaucoup plus efficaces. On notera que *Executive* est fourni avec des programmes utilisant *Mui* et la *GadTools*, ce qui démontre bien que GCC est parfaitement adapté au développement sur Amiga. Plusieurs centaines de personnes aujourd'hui utilisent GCC comme compilateur natif. Le principal reproche qu'on peut lui faire est le manque d'un déboggeur source, mais cette lacune va être comblée assez vite. On notera pour information que Fred Fish est un des auteurs de *GDB*, le déboggeur symbolique du projet *GNU* . Malheureusement les connaissances de Fred Fish quant à la programmation sur Amiga sont assez faibles, mais d'autres développeurs ont rejoint le groupe que je coordonne, afin de porter et de développer des outils gravitant autour de *GCC*. Un des avantages certains de GCC est que ce compilateur est développé par plusieurs centaines de personnes, contre une petite équipe généralement pour des compilateurs commerciaux. De plus, sa facilité d'accès, faisant partie du domaine public, lui assure une diffusion énorme de par le monde. Le *GNU -C* est ainsi considéré par la plupart des développeurs comme le meilleur compilateur existant, de par sa qualité intrinsèque et la qualité du code qu'il génère. Il n'est pas rare de rencontrer des développeurs utilisant le *Sas-C* en première approche, et compilant finalement leur outils avec *GCC* afin d'obtenir un programme beaucoup plus optimisé. Voilà je suis disponible sur mon BBS, Ramses pour toute autre question de vos lecteurs.

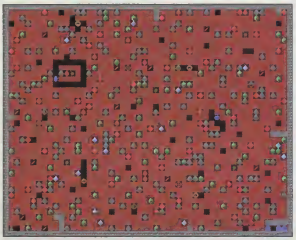
Contact : Philippe Brand. Ramses BBS SysOp (1 53 79 12 19), PhB@colombo.telesys-innov.fr, Amiga-*GNU* project.

Propos recueillis pas Stéphane Anquetil

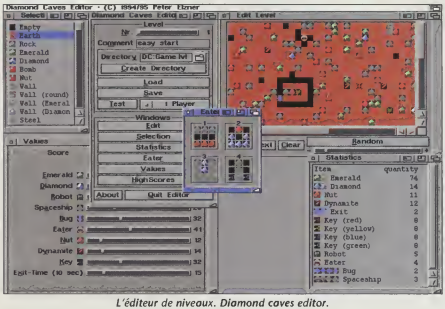
UN BOULDERDASH MULTI-TÂCHE ?

Diamond caves

Qu'est-ce que j'ai pu tester comme clone de *Boulderdash* dans le DP ! Et souvent quelle déception : trop lourd, trop moche, pas dans l'esprit. *Diamond caves* tire son épingle du jeu grâce à deux choses : premièrement il respecte le système, deuxièmement, il est complet et souvent remis à jour. D'abord, le côté OS-friendly. *Diamonds caves* supporte les modes d'écran standard du système, ce qui devrait réjouir les possesseurs de cartes graphiques et autres moniteurs non-PAL. Cependant, d'après mes sources, il ne marche pas sous *CyberGfx*. Une version du jeu est même prévue pour être jouée sur les moniteurs 17' pouces !!! Pour l'aspect complet, c'est en effet un package de 3 programmes : *Diamond caves 2.1*, le jeu en lui-même ; *Diamond caves editor 1.4*, l'éditeur de niveaux ; *Diamond prefs 1.3*. L'installation de tout ceci peut se faire séparément via un script d'installation Installer qui fonctionne à merveille. L'auteur utilise un peu trop *Metatools* chez lui et les icônes de documentation n'ont pas le bon outil, mais ceux qui ont suivi la rubrique "En pratique" sauront y remédier : remplacer par votre afficheur de texte préféré. L'auteur étant un vrai fan de *Boulderdash*, tous les ingrédients de l'original sont présents. Les opposants sont variés et les graphismes respectent le style mignon de l'orginal. Le menu est très beau, et le jeu se souvient automatiquement de vous, et à quel niveau vous en étiez. Il a une fonction Replay très amusante (on se voit jouer). L'éditeur de niveau est entièrement dans des fenêtres WB ce qui est assez fou, c'est un utilitaire... pour jouer ! Par contre l'ensemble souffre un peu de lenteur, surtout sur les machines sans accélérateur ou *OS3.1*. Ceux-là se retourneront vers l'ancêtre *Emerald mines* s'il tourne encore sur leur machine. L'aspect convivial, paramétrable et respectueux du système de ce jeu en fait un petit bijou tout à fait dans le nouvel esprit de l'Amiga et de son OS.



Diamond caves, enfin un vrai Boulderdash.



L'éditeur de niveaux. Diamond caves editor.

Diamonds caves

Auteur : Peter Elzner
Configuration : OS 2.0+ HD
Statut : sahrewore 30 DM
Source : Grudene 6a D-58644 ISERLOHN Germany.
HDInstall : obligatoire

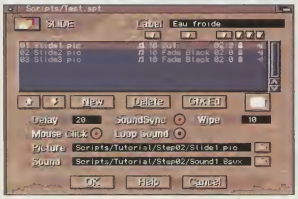
ImageVision, le chall

Difficile pari que celui pris par les suédois de chez ImageLab technology : tenter d'imposer un nouvel outil de conception multimédia sur l'Amiga, c'est se frotter à la toute-puissance de Scala, maître incontesté en la matière, au point d'être approché par Amiga technologies pour participer à la réalisation du futur AmigaOS.

D'autant plus qu'ImageLab technology n'a pas choisi la facilité : alors que *Scala* est compatible avec tous les modèles d'Amiga, *ImageVision* ne tourne que sur un Amiga équipé d'un 68020 ou plus, des chips AGA et du Workbench 3.0 ou supérieur. En clair et jusqu'à nouvel ordre : l'A1200, l'A4000 et la CD-32. Et il est gourmand, le bougre : 5 Mo d'espace libre sur le disque dur sont nécessaires à son installation, tandis que 2 Mo de mémoire Chip plus 1 Mo de mémoire FAST sont à peine suffisants pour son fonctionnement. Dans la pratique, 4 Mo (ou plus) de mémoire Fast seront les bienvenus, ce qui n'est pas trop gênant lorsque l'on réalise que les extensions d'1 Mo se sont faites assez rares ces derniers temps... En contre-partie de cette configuration un peu gonflée (mais de plus en plus répandue : l'A4000 correspond d'origine à ces critères, tandis que les cartes accélératrices et autres extensions pour l'A1200 continuent de se vendre comme des petits pains), ImageLab technology nous offre un logiciel tout à fait convaincant, rapide à prendre en main, et efficace quant aux résultats obtenus. A noter pour être complet, que la configuration décrite ci-dessus ne concerne que la phase de conception des scripts multimédias ; le "player" se passe aisément de mémoire FAST, ce qui le rend exactement propre à l'utilisation sur une CD-32 de base. Les concepteurs de bornes interactives apprécieront.

ImageVision possède une interface utilisateur étonnamment novatrice.

Une superbe interface, originale pour ce type de logiciel.



Configuration d'une icône de type "Slide" (défilement d'images).

Installation

ImageVision est livré sur une disquette d'installation accompagnée d'un CD-Rom contenant de nombreuses textures utilisables en fond d'écran, des polices, des icônes typiques des présentations multimédias (flèches, symboles variés...) sous forme de brosses IFF, des sons, des animations ANIM et CDXL, et même des films MPEG ! La procédure d'installation fait appel au désormais célèbre *Installer* et consiste en la recopie du programme principal sur le disque dur, ainsi que de plusieurs fichiers systèmes, pour un total de 5 Mo, exemples et tutoriels compris. On pourra s'étonner que le logiciel ne soit pas utilisable directement depuis le CD-Rom, mais ce choix évite de monopoliser le lecteur, le laissant libre d'accueillir d'autres CD, comme par exemple des bibliothèques d'images ou de sons.

Convivial

Ce qui frappe lorsque l'on exécute *ImageVision* pour la première fois, c'est son interface utilisateur, étonnamment novatrice pour un logiciel de ce type : elle utilise les écrans, fenêtres et autres menus déroulants d'Intuition (tout simplement !) qu'on avait fini par croire impropres à la conception multimédia. Or, et jusqu'à preuve du contraire, c'est à cet environnement-là que tout utilisateur d'Amiga est habitué, et ce depuis le premier jour où il a allumé son ordinateur.

La fenêtre principale est celle représentant le script multimédia, dont la progression est symbolisée par des icônes que le concepteur place à sa guise et relie entre elles, dans l'ordre dans lequel les événements doivent intervenir. *ImageVision* connaît ainsi cinq événements différents : l'affichage d'un menu, le déroulement d'un "slide show", la restitution d'un son IFF-8SVX, WAV, ou module *SoundTracker*, la présentation d'une animation IFF-ANIM et la projection d'un film MPEG, éventuellement genlocké (pour ce dernier événement, une carte FMV est indispensable). Des icônes supplémentaires permettent en outre de définir des procédures, des scripts dans le script, en quelque sorte. Ensuite, il suffit de double-cliquer sur une icône pour ouvrir sa fenêtre de configuration et définir son comportement. Par exemple, pour un menu, on choisit l'image de fond et sa méthode d'apparition (*ImageVision* en propose actuellement douze : simple, fondu, défilement...), puis l'on définit les zones de l'écran devant réagir au clic de la souris ainsi que l'événement à déclencher lorsque l'une de ces zones est sélectionnée. La méthode est d'autant plus simple et intuitive que le programme est réellement multitâche : à de rares exceptions près, toutes les fenêtres et requêtes sont indépendantes les unes des autres et peuvent être affichées sans pour autant bloquer le reste du programme.

En plus de l'éditeur de scripts, *ImageVision* dispose de deux éditeurs spécialisés. Le premier, baptisé *GfxEditor*, permet "d'habiller" à volonté les images de fond d'écran en leur ajoutant textes (directement entrés au clavier ou importés d'un fichier Ascii) et brosses (n'importe quel format DataTypes installé). Une utilisation classique de cet éditeur consiste par exemple à n'utiliser

enger

GfxEditor permet de personnaliser les fonds d'écran.

Avec ClickEditor, ce n'est pas vraiment la zone...

qu'une seule texture de fond pour l'ensemble du projet multimédia, qui sera ensuite personalisée en temps réel pour chaque page-écran lors de sa présentation.

Le second éditeur, baptisé quant à lui *ClickEditor*, est celui par lequel on définit les zones de l'écran devant réagir aux clics de la souris. Les zones en questions peuvent être soit rectangulaires, soit ellipsoïdales, soit polygonales. A chaque zone, on associe une "action" , qui correspond ni plus ni moins à une icône du script.

La palette d'outils regroupe les fonctions les plus utilisées.

A l'aide !

Le logiciel *ImageVision* est fourni sans manuel aucun : à la place, une aide contextuelle au format *AmigaGuide* est disponible à tout instant, où que l'on soit dans le logiciel. Il suffit d'appuyer sur la touche "Help" du clavier pour faire apparaître la fenêtre *AmigaGuide* habituelle. Un tutoriel est également présent, qui explique pas à pas la création d'un script multimédia. Très didactique, il n'en comporte pas moins quelques erreurs (d'inattention, sans doute), qui compliquent de temps en temps son utilisation. A noter qu'aussi bien l'aide contextuelle que le tutoriel sont encore en anglais, mais Cuda promet une version française pour dans très bientôt. Nous vous tiendrons évidemment au courant de sa disponibilité et des conditions de mise à jour.

Nul n'est parfait

Hélas, la perfection n'est pas de ce monde, et si *ImageVision* est très emballant a priori, quelques déauts (de jeunesse ?) viennent modérer notre enthousiasme à son égard. D'abord, et c'est positivement intolérable, nous avons eu à faire face à plusieurs dysfonctionnements du programme (notamment dans les effets de transition d'une image vers une autre : sur les 12 proposés, à peine la moitié fonctionnait correctement !) ainsi qu'à quelques plantages aussi sauvages qu'inexpliqués. Il est donc prudent de sauvegarder régulièrement son travail si l'on veut éviter les mauvaises surprises. Ensuite, il est dommage de constater que l'importation de formats d'images étrangers (BMP, GIF, JPEG...) repose sur la capacité de l'utilisateur à se procurer dans le domaine public les DataTypes correspondants. Les sociétés spécialisées dans le développement de bornes interactives et les professionnels de l'image sont sans aucun doute déjà bien fournis, mais l'utilisateur lambda (vous et moi, quoi) aurait trouvé très agréable que ces DataTypes soient directement fournis avec le logiciel, quitte à ce qu'ImageLab technology passe les accords nécessaires avec leur auteur. Enfin, on regrettera certaines limitations du logiciel : ainsi, la présence obligatoire d'une carte FMV pour jouer les vidéos MPEG fera une fois de plus regretter aux possesseurs d'Amiga 1200 que celle-ci n'ait jamais vu le jour pour leur machine, malgré les beaux discours de feu-Commodore... Autre exemple, rien n'est prévu pour jouer directement les pistes audio d'un CD. Cela dit, rien n'est pas tout perdu : *ImageVision* est un logiciel extensible via des modules externes, et l'on ne désespère pas de voir un jour les extensions adéquates pointer le bout de leur petit nez.

L'aide AmigaGuide contextuelle est disponible à tout instant.

Il suffit de glisser/lâcher une icône dans la fenêtre du script pour lui ajouter un événement.

Septh

ImageLab Technology

En hausse

▲ *L'excellente ergonomie, l'interface utilisateur exemplaire*

▲ *L'aide contextuelle "en ligne"*

▲ *Le tutoriel très didactique*

▲ *L'impressionnante bibliothèque de fonds d'écrans et de symboles fournie sur le CD-Rom*

En baisse

▼ *L'absence de certaines fonctions importantes*

▼ *Quelques bogues déplaisantes et des plantages inopinés*

Note

★★★★★

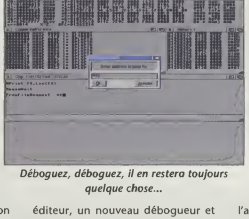
Blitz basic 2.1, à l'Est rien de nouveau

Normalement, quand une nouvelle version d'un logiciel sort, on doit s'attendre à y trouver plusieurs changements et améliorations par rapport à la version précédente. Dans le cas du Blitz basic, il faut chercher longtemps avant de trouver...

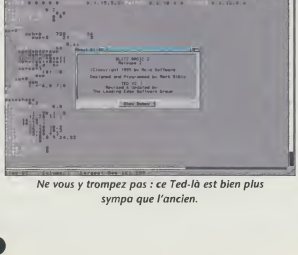
Bon, le *Blitz basic*, on ne le présente plus, tout le monde connaît : édité par Acid software, une société néo-zélandaise, ce langage est l'oeuvre d'un certain Mark Silby. Ce nom vous dit quelque chose ? Gagné, ce bon vieux Mr Silby est également l'auteur du célèbre jeu *Gloom*. Une excellente référence, donc, pour ce *Blitz basic*, qui n'a pourtant jamais obtenu chez nous le même succès qu'*Amos*. Acid software nous envoie donc la version 2.1 du *Blitz basic 2*. Si j'ai bien tout compris - car j'ai tout lu Freud, moi aussi - on devrait normalement pouvoir trouver au minimum et quelque part dans le commerce, un *Blitz basic 1* version *1.0* et un *Blitz basic 2* version *1.0*. Or, que nenni, la seule version que j'ai vu passer en 6 ans de presse Amiga est un *Blitz basic 2* version *2.0*, laquelle ressemblait déjà pas mal à la version que j'ai sous les yeux. Il faudra que l'on m'explique un petit peu...

Quoi de neuf, docteur ?

A première vue, rien : l'éditeur de code source est toujours ce truc immonde baptisé *Ted*, et la documentation ne fait état d'aucune instruction ajoutée. A seconde vue, rien non plus : les exemples sont également strictement identiques à ceux fournis avec la version précédente. Il faut aller jusqu'à la troisième vue pour s'apercevoir que, bien cachés dans un coin d'une disquette anonyme, Acid software propose un nouvel éditeur, un nouveau débogueur et plein d'extensions au langage. La première question qui vient à l'esprit est donc la suivante : pourquoi avoir séparé ces programmes du reste du produit ? La réponse arrive aussi sec : parce qu'Acid software pense à ceux qui ne disposent pas d'un disque dur. Or, la place occupée par le nouveau *Ted*, le nouveau débogueur, les bibliothèques habituelles du *Blitz* et les bibliothèques d'extension est trop importante pour tenir sur une disquette. C'est donc à chacun de décider, suivant son environnement, de ce qu'il désire installer.



Déboguez, déboguez, il en restera toujours quelque chose...



Ne vous y trompez pas : ce Ted-là est bien plus sympa que l'ancien.

Nouveau Ted

Bien que ressemblant très fortement au *Ted* première mouture, le nouvel éditeur du *Blitz basic* en corrige la plupart des défauts. Il ne s'agit cependant toujours pas d'un modèle du genre ; en particulier, la gestion des blocs est toujours aussi délirante, et, surtout, comble de l'inesthétisme, les couleurs claires et foncées qui servent habituellement à créer l'effet 3D des fenêtres *Intuition*, sont inversées. Résultat : tous les boutons qui devraient "ressortir" des fenêtres donnent au contraire l'impression de s'y enfoncer. Ce n'est certes pas trop dramatique, mais quand même, cela ne fait pas très sérieux.

Nouveau débogueur

Le plus gros effort d'actualisation a été porté sur *Blitz debug*, le débogueur intégré du *Blitz basic*, qui gagne en convivialité et en puissance. Rappelons avant tout que ce débogueur est assez particulier pour un langage *Basic* : il apparaît automatiquement en cas d'erreur dans le programme et permet de visualiser non seulement son code *Basic*, mais aussi son code *Assembleur*, ainsi que des zones de mémoire quelconque, les listes d'instructions du Copper, ou encore le contenu des registres hardware de l'Amiga. La nouvelle version permet en outre de surveiller "en temps réel" (c'est-à-dire, à chaque ligne exécutée) les valeurs des variables du programme, et même d'afficher celles-ci selon leur type, qu'il soit intrinsèque au *Blitz* ou créé de toutes pièces par l'instruction NEWTYPE. C'est donc un outil très précieux, dont il faut cependant maîtriser toutes les subtilités avant que de l'apprécier à sa juste valeur.

Blitz Krieg

Le *Blitz basic* a toujours paru un outil de développement destiné aux bidouilleurs de tout poil plus qu'aux débutants en programmation, et cette nouvelle version n'est pas forcément faite pour briser cette image. C'est un langage puissant aux capacités étonnantes (il suffit de regarder les exemples pour s'en convaincre), mais son manque d'intuitivité risque de décourager les moins téméraires. Dommage.

Septh

Blitz basic 2.1

En hausse

▲ ***Un langage permettant de développer aussi bien sous Intuition que de manière plus "sauvage"***

▲ ***Un compilateur rapide et efficace***

▲ ***De nombreuses extensions dans le domaine public***

En baisse

▼ ***Un manque certain d'accessibilité pour les débutants***

▼ ***Pas de procédure d'installation !***

Note

★★★★★

Free Distribution Software

82 rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Vente par correspondance uniquement

Ligne des commandes 20.02.06.63
Télécopie 20.82.17.99
@mail freedi1@ibm.net

10 Frs
La disquette

1 disquette gratuite en plus pour 8 achetées !
3 disquettes gratuites en plus pour 15 achetées !

Logiciels en libre essai Français (VF intégrale, locale ou documentation)

Dessin

FDS2911 - Tagger v1.02 : Le premier logiciel de dessin qui dessine ! C'est un outil de communication visuel rapide pour vos notes, signatures, messages de sympathie vers le reste du monde Il relit et édite des Tags, le premier format de dessin universel qui restitue l'historique du dessin tel qu'il a été dessiné par l'expéditeur (et pas seulement une image fixe finale) Version Mac disponible **Version Française.** Disque dur conseillé *(2) (3)*

Sécurité des données

FDS2466A - Pack Antivirus : Les deux meilleurs anti-virus dans les versions les plus recentes. VirusChecker V8 30 **(Locale en Français)** & Virus ZII_v1 26 (VO) *(2) (3)*

FDS2471 - ABackup v5.10 : La version la plus récente de cet excellent outil de sauvegarde du disqua dur **Version Française** Disque dur requis *(2) (3)*

Télécommunications

DPAT94 - Amitel v2.1 Démo : Excellent émulateur minitel en **version Française** Enfin le minital en couleur sur l'écran de votre Amiga Absolument incontournable Nécessite un modem ou un minitel + câble de liaison *(2) (3)*

FDS2863a,b,c,d&e - Term v4.5 : La version la plus récente du mailleur logiciel de communication L'outil idéal pour vous connecter sur les BBS, transférer des fichiars, etc Si vous avez un modem, ce logiciel est indispensabla **Locale en Français** Distribué sur 5 disquettes Disque dur requis *(2) (3)*

Domotique

FDS2900 - Majordome Permet l'accès au monde de la domotique à partir de l'Amiga Le montage hardware doit être réalisé par l'utilisateur qui dispose de toutes les informations nécessaires pour lui simplifiar la réalisation Majordoma permet de gérer l'électroménager, simuler une présence, créer une ambiance lumineuse, etc **Version Française.** *(2) (3)*

Emulation

FDS2704 - ShapeShifter v3.2a : Emulateur Mac qui ne nécessite aucune extension hardware Requiert au minimum un 68020, 4 Mo de mémoira le Workbench 2 1 ou + et un disqua dur Das bonus relatifs à ShapeShifter sont fournis Necessite la Rom Mac et l'OSMac Locale an Français *(2) (3)*

Bases de données

FDS2883 - France Guide v1.2c : Quelle est la population de la Picardie ? Comment s'appellent les habitants de Beziers, quelle est la superficie de la Haute Garonne ? Quel est le code Postale de Valencienne ? Toutes les réponses se trouvent dans ce guide. **Version Française** Disque dur requis *(3)*

FDS2888 - PBase 1.2a : Une base de données specialisée dans la gestion des listes de logiciels Freeware & Shareware. **Version Française** *(2) (3)* **EasyBase v1.0 :** Base de données pour gerar toutes sortes de listes CD, BD, Images, etc **Version Française** Libraine MUI requise *(2) (3)*

FDS2912 - Cocktails V1.1 : Une base de donnees très simple d'emploi et spécifiquement conçue pour la gestion des mini-bars Elle vous aide à réaliser des Cocktails avec les élements à votre disposition Version sharewara limitée. **Documentation & logiciel en Français.** Disque dur conseillé *(2) (3)*

FDS2913 - Foot V1.0 <Beta> : Conçu pour les passionnés de Football Français, Foot permet de suivre la progression des équipes. Il suffit de saisir les résultats de tous les matchs des journées du championnat L'Amiga calculera automatiquement les différents classements officiels et les statistiques globales ou par équipe Des archives contiennent tous les classements depuis la création du championnat an 1932 L'auteur attend vos remarques et suggestions avant d'apportar la touche finale **Version Française** Disque dur requis *(2) (3)*

FDS2916 - Synapse V2.0 : Une base de données au format AmigaGuide concernant l'univers de l'Amiga C'est une veritable mine d'informations sur la machine, ses penphériques, etc **Version Française** Disque dur requis *(3)*

Gestion des comptes bancaires

FDS2915 - BlitzBank V1.53 : Puissant logicial de gestion da comptes bancairas personnels Mise à jour das comptas automatiques grâca à des fonctions telles qua prélèvement/versement automatiques, fonctions statistiques graphiques, suivi d'un emprunt, confidentialité des comptes par mot de passa, etc Interface graphique 1.5 Mo de mémoire requisa disqua dur conseillé Version Sharewara limitée **Documentetion & Locale en Français.** *(2) (3).*

SH2700 - Budget v2.04.7F : La version la plus recente de cet utilitaire de gestion de comptes bancaires personnels Fonctions de prélèvement / versement automatiques entre comptes Beaucoup de nouvelles caractéristiques **Documentation & logiciel en Français.** Distribué en Shareware Compensé Cette disquette compte pour deux Soit 20 F *(2) (3)*

Sélection des meilleurs logiciels Freeware & Shareware internationaux

Jeux

J076a,b,c&d - Klondike III : La célèbre jeu de réussite Necessite 4 Mo de mémoire et un disqua dur Si vous n'avez pas 4 Mo, commandez la version II sous la référance J15a,b&c. *(3).*

J194 - Mash : Pour deux joueurs, voici un jeu inspiré de Lemmings et da Scorched Tank *(1) (2) (3)*

J195 - Powar Walls : Un excellent casse-briques *(1) (2) (3)*

J197 - Boing 3.0 : Jeu da réflexion Vous davez collecter des étoiles grâce à des tremplins *(1) (3)*

J200 - Spring Time : Jeu d'arcade/réflexion en 3D Vous guidez un personnage qui doit faira basculer des planches de manière à placer un ressort sur une case de destination *(1) (2) (3)*

J201a&b - Wally World : Bon jeu de plate-forme en 2 disquettes où vous devez aider Wally à passer différentes épreuves *(1) (2) (3)*

J203a&b - Xarion : Le but est de proteger votre cite des attaques des extraterrestres Vous disposez d'une batterie anti-aérienne fixe. *(1) (3)*

J204 - Power Battle : Vous pilotez un petit appareil Lequel des 2 adversaires se fera détruira le premier ? *(1) (2) (3)*

J205a&b - Jet Set Billy : En 2 disquettes l'adaptation Amiga du célèbre Jet Set Willy qui fit un véritable tabac sur C64 *(3).*

J207a&b - Mad House : Jeu d'aventure en deux disquettes pour ceux qui aiment las jeux LucasArts *(3)*

J210 - Doctor Stranga 2 : Jeu de plate-forme Il faut trouver toutes les clefs pour passer de tableau en tableau *(1) (2) (3)*

J211a&b - Hyperace : Course de voitures pour 1 à 4 joueurs sur 12 circuits Distribué en deux disquettes *(3)*

J212 - GlassBack 2 : Jeu de plate-forme Vous devez monter et descendre les échelles pour ramasser les étoiles en évitant les monstres *(1) (2) (3).*

J213 - Jet Set Willy 3 : Jeu de plate-forme Il faut ramasser le plus d'objets possibles at utilisar les téléportaurs pour passer d'une pièce à l'autre *(2) (3)*

J214 - Deluxe PacMan ECS 1.7 : Nouvelle version du plus célèbre des jeux de tous les temps *(2) (3)*

J215a&b - Galleons : Jeu de bataille navale trés amusant pour daux joueurs *(2) (3)*

J216 - Morthal Kumquat II : Jeu de baston pour 2 joueurs *(1) (2) (3)*

J217 - Gloom Deluxe Démo : Version da démonstration jouable d'un jeu de type Doom *(3)*

Divers

FDS2327 - MagicWB v1.2p : Permet d'avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original Disque dur indispensable *(2) (3)*

FDS2365 - ProTracker V3.15 : La plus connu et le plus utilisé des editeurs de modules musicaux *(1) (2) (3)*

FDS2468 - MainActor V1.55 : Package permettant de monter et convertir differents formats d'animations et d'images (IFF, AnimBrush, PCX, Anim5/7/8, FLC, FLI, DLL et AVI). Disque dur obligatoira *(2) (3)*

FDS2782 - Eagle Player v1.54c : Excellent joueur de modules qui reconnait presque tous les formats Disque dur requis *(2) (3)*

FDS2830 - AmiCDROM v1.15 : Driver pour les lecteurs CD-ROM au standard SCSI *(2) (3).*

FDS2848 - IDE-FIX v104.1 : Permet de résoudre tous les problemes lies à la norme IDE et d'utiliser un lecteur CD-ROM ATAPI branche sur un Amiga 1200 & 4000 Version de démonstration *(3)*

FDS2854a,b&c : Lion King Clip Art : En trois disquettes, una collection de dessins en couleur sur le théma du film Le Roi Lion *(1) (2) (3).*

FDS2918 - GFXLab 24 V1.7.2 : Logiciel de traitement d'images 24 bit pleinement fonctionnel. Permet aussi de convertir les formats Disque dur requis *(3)*

FDS2919 - Stellar - Gallarie : Une superbe mégademo AGA parue lors de la Party 5 Plus de 2 Mo da mémoire Fast requis *(3).*

COMPATIBILITE

(1) = Compatible A500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1.3
(2) = Compatible A500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.04+
(3) = Compatible A1200/4000 équipé du Kickstart 3.0 ou +

Les disquettes FRED FISH 1 à 1140 et toutes les CAM, DPAT, DPAF, UGA, AMOS-DP et d'autres sont disponibles !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99

Numéro de Référence des disquettes : ____________________

Nombre total de disquettes : ______ x 10 Frs	= .... F
Forfait de port **Obligatoire**	= 20,00 F
Option recommandation (assurance facultative, mais conseillée) : 12 Frs	= .... F
Frais de port supplémentaires pour les autres pays d'Europe & DOM-TOM : 23 Frs	= .... F
Catalogue complet (4 disquettes) = 20 Frs (ou 30 Frs sans commande)	= .... F
Montant total à régler par ( ) chèque ou ( ) mandat joint à la commande	= .... F

( ) Carte VISA/EUROCARD !______!______!______!______! EXP !___!9__!
Les titulaires d'une carta VISA/EUROCARD peuvent passer commande par téléphona ou par fax. (100 F minimum)
NOM : ____________________ Prénom : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : !__!__!__!__!__! VILLE : ____________________
Signature

Amiga est une marque deposée de Escom AG -
Dream - Février 96

MICRO-GAMES

REVENDEUR AGREE AMIGA

L'AMIGA EST DISPONIBLE !

AMIGA 1200 + MAGIC PACK
3190 Frs
AMIGA 1200+MAGIC PACK+SCALA 300+D.DUR 170 Mo
3990 Frs
AMIGA 4000T + D.DUR 1GO
18990 Frs
MONITEUR MULTISYNCHRO M1438S
2290 Frs

Port Amiga ou Moniteur 180 F

LE PLAISIR DES JEUX,LE PLAISIR DE JOUER
ADHESION ANNUEL: 350 Frs
ECHANGE: 50 Frs + 20 Frs de port

Le club d'échange par correspondance pour AMIGA 500,600,1200,CD 32.Lorsque vous adhérez a MICRO-GAMES vous recevez un jeu neuf,et cela quelque soit le support.Puis par la suite au bout d'un mois ou plus vite si vous le désirez,vous nous le retourner.

JEUX:DONJON MASTER 2,VIRTUAL KARTING A1200,GLOOM,FEARS,TACTICAL MANAGER 2,PLAYER MANAGER 2 EXTRAS,PERIHELION,SENSIBLE WORLD OF SOCCER,CARTON ROUGE COUPE DU MONDE,ALIEN BREED 3D A1200,PINBALL MANIA A1200,COALA A1200,ODYSSEY,VIROCOP A1200,WORMS. Et encore bien d'autres.**Pour tous renseignements n'hésitez pas a nous contactés.Ces jeux sont également a la vente,liste sur demande.MICRO-GAMES** c'est aussi du matériel (tarif sur demande). **Alors n'hésitez plus et a bientôt...!**

TARIF MATERIEL EXTRAIS DE NOTRE CATALOGUE:

-**KIT BOITIER PC** (permet d'installer A1200/A600/A500 dans n'importe quel boitier PC **-comprend le kit adaptation cdrom**.Livré sans clavier)	**650.00 Frs**
-Disque Dur IDE 1.2 Go	1857.00 Frs
-CDROM 4X IDE(Sony ou Panasonic)	**980.00 Frs**
-KIT ADAPTATION CDROM IDE A600/A1200 **-(nappe 2.5/3.5+alim.D.DUR et CDROM +nappe 3.5/3.5)**	**300.00 Frs**
-Lecteur ext.DD	490.00 Frs
-Lecteur ext.HD A600/A1200	852.00 Frs
-Souris Amiga	178.00 Frs
-NAPPE 2.5/3.5 +ALIM.+REPIQUAGE CDROM 3.5	**180.00 Frs**
-NAPPE 2.5/3.5 +ALIM	130.00 Frs
-AMIQUEST PCMC1A(pour mettre un DDur 2"1/5)	350.00 Frs
-Participation au frais de port abonnement:	**30.00 Frs**
-Port jusqu'a 5 kgs:	**50.00 Frs**

BULLETIN D'ABONNEMENT (à découper ou photocopier)
Vite je m'abonne à MICRO GAMES,de plus je recevrai en guise de bienvenue au club un jeu en cadeau.Bien entendu le jeu offert,je le garderai définitivement.Et tous les mois je recevrai mon catalogue jeu et matériel.Je paie mon abonnement par: Chèque ou Mandat lettre
Nom:.................................Prénom:.................................
Adresse:..
Ville:.................................Code Postal:...........................
Titre du jeu de l'ahésion:..

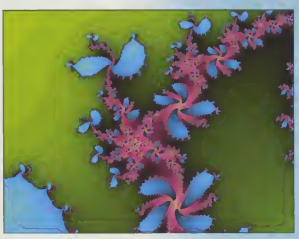
MICRO-GAMES
7 RUE DU GENERAL FOLTZ -BP 123-90003 BELFORT
CEDEX-TEL.84/21/81/10 -FAX:84/21/48/77

Art et frontières

Les fractales, vous connaissez ? Julia, Mandelbrot, Mandelkub, Phoenix, Eagle... Derrière ces noms célèbres se cache l'une des applications les plus envoûtantes de l'informatique, dont l'origine remonte pourtant bien avant l'invention du micro-ordinateur !

Une image fractale est en fait le résultat d'un savant calcul mathématique, à base de nombres complexes (c'est leur vrai nom, pas un effet de style pour dire qu'ils sont compliqués !). Je ne résiste pas au plaisir de rappeler aux cancres

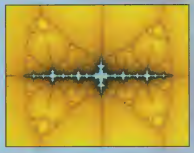
du fond de la classe, qu'un nombre complexe c se présente sous la forme d'un couple de nombres tels que c = A + iB, où A et B sont des nombres réels représentant respectivement la partie réelle et la partie imaginaire de c. Quant à i, c'est une autre histoire dont je ne me souviens plus très bien (je faisais moi-même partie des cancres du mileu de la classe). Calculer une image fractale revient donc à calculer l'ensemble des points de l'image correspondant à une formule donnée. Or, ce qui est intéressant dans les fractales, c'est que



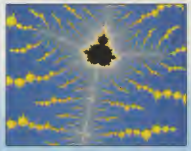
toutes les formules à base de nombres complexes ne donnent pas forcément un résultat satisfaisant. Plus précisément, seules quelques formules sont exploitables, dont la plus célèbre est celle de Benoît Mandelbrot, un mathématicien polonais ayant effectué ses études en France (ce qui autorise pas mal de monde à penser qu'il était français... Ah, les chauvins !). Or donc, *Art & frontières* est un logiciel d'exploration des fractales. Très bien, mais quel intérêt ? En termes de productivité, il faut reconnaître que bon, hein, ça ne va pas bien loin. Mais les fractales sont autre chose ; c'est un art véritable, que certains cultivent au point de s'émerveiller comme de petits enfants devant toute image ainsi calculée. Car il faut savoir qu'une fractale donnée n'est pas figée : je parlais tout à l'heure de "la" Mandelbrot, j'eus mieux fait de dire "les" Mandelbrot. En modifiant un ou plusieurs paramètres de la formule, il est possible de créer plusieurs images fractales différentes les unes des autres, mais gardant pourtant un air de famille évident.

Haut en couleurs

Vous le savez sans doute, une image fractale demande énormément de couleurs. Si dans le temps, on se contentait de 16 ou 32 couleurs, les modes AGA représentent le minimum acceptable pour produire de belles images. Donc, *Art & frontières* ne fonctionne que sur les Amiga équipés des puces AGA. D'autre part, comme cela correspond à l'A1200 et à l'A4000, le logiciel requiert le Workbench 3.0 et un 68020 minimum. A noter la présence d'une version spécialement compilée pour les machines équipées d'un co-processeur arithmétique (68881 ou 68882),



puisqu'évidemment, l'exploration fractale requiert une certaine puissance de calcul. Quant à la mémoire, 1 Mo sera suffisant pour les calculs les plus simples, des calculs plus complexes pouvant exiger jusqu'à 4 Mo ! Dès le chargement, *Art & frontières* commence à calculer une image d'après une formule par défaut. Le calcul en cours peut être interrompu



à tout instant, simplement en sélectionnant une option de menu. On peut ainsi modifier une fractale sans avoir à attendre qu'elle soit complètement calculée, ce qui, vu le temps nécessaire à la génération d'une image plein-écran, n'est pas du luxe !

Bien pensé

Art & frontières est un logiciel plutôt agréable à utiliser. Il dispose qui plus est de fonctions rarement vues ailleurs, à commencer par la génération automatique d'animations fractales (prévoir de laisser tourner l'Amiga une nuit complète !). Il va même jusqu'à ajouter un bloc d'informations particulier aux fichiers IFF générés, qui lui permet d'interrompre un calcul en cours et de le reprendre à volonté plus tard (à condition que ce bloc d'informations soit toujours présent, c'est-à-dire que l'image n'ait pas été modifiée par un autre logiciel). Quant à vous faire une idée de ses capacités, regardez les quelques images illustrant cette page, c'est encore le meilleur moyen de vous renseigner.

Septh

Art & frontières

En hausse

▲ ***Une excellente ergonomie***

▲ ***Des fonctions aussi originales que pratiques***

En baisse

▼ ***A moins d'aimer les fractales...***

Note

★★★★★

VPC **MICRO MARKET** VPC

48.05.14.14 - Fax : 48.05.14.15
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h30 à 19h00

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

REVENDEURS, N'HESITEZ A NOUS CONTACTER !!!!

3.190 F + PACK MAGIC

3.990 F + DD 170 Mo + PACK MAGIC + SCALLA MM300

AMIGA 1200

CADEAU 3 JEUX ET 1 MANETTE

PACK MAGIC : Digita Word Worth, Digita Organiser, Personal Paint, Turbo Calc, Whizz, Digita Print Manager, Digita Data Store, Photogenic, Pinball

PERIPHERIQUES SPECIFIQUES

A500
- Extension 512 Ko ...210 F
- Lecteur interne ...320 F
- ROM 3.1 ...730 F
- ROM Switch ...220 F
- Interface CD-ROM ATAPI ..720 F
- Interface CD-ROM SCSI ....NC
- Carte Acc. 68020 ...1090 F

A600
- Extension 1 Mo AH ...350 F
- Lecteur interne ...350 F
- ROM 3.1 ...730 F
- ROM Switch ...270 F
- Interface CD-ROM ATAPI ..290 F
- Interface CD-ROM SCSI .450 F

A1200
- Extension 0 Mo AH ...580 F
- Lecteur interne ...350 F
- ROM 3.1 ...780 F
- ROM Switch ...320 F
- Interface CD-ROM ATAPI .390 F
- Interface CD-ROM SCSI .450 F
- Carte Acc. 68030 28 Mhz ....990 F

PERIPHERIQUES COMMUNS

- Lecteur externe ...360 F
- Souris 560 ppi ...120 F
- Souris fantaisie ...199 F
- Trackball ...360 F
- Alimentation ...390 F
- Commutateur Joystick ...210 F
- Câble péritel ...80 F
- Câble Midi ...70 F
- Câble imprimante ...80 F
- Câble minitel ...80 F
- Prolongateur Joystick ...40 F
- Scanner 256 T ...890 F
- Scanner couleur ...1990 F
- Interface Midi ...250 F
- Câble 2"1/2 - 2"1/2 ...65 F
- Câble 2"1/2 - 3"1/2 ...70 F

DISQUE DUR ET CD-ROM

DD3"1/2 IDE
- 620 Mo ...1140 F
- 820 Mo ...1290 F
- 1 Go ...1490 F
- 1,2 Go ...1690 F

DD2"1/2 IDE
- 80 Mo ...990 F
- 170 Mo ...1750 F
- 340 Mo ...TEL
- 510 Mo ...TEL

CD ROM
- Double vitesse ATAPI ...890 F
- Quadruple vitesse ATAPI .1290 F
- Double vitesse SCSI ...1150 F
- Quadruple vitesse SCSI .1790 F

CONSOMMABLE & ACCESSOIRES

DISQUETTE DD ou HD
- 3" 1/2 (par 10) ...2,50 F
- 3" 1/2 (par 50) ...2,30 F
- 3" 1/2 (par 100) ...2,00 F

MANETTES
- SPEED KING ...95 F
- NAVIGATOR ...105 F
- JET FIGHTER ...120 F

DIVERS
- Tapis souris ...60 F
- Paddle ...129 F
- Action Replay ...499 F

JEUX

*** = AMIGA 500 ---- ** = AMIGA 1200 ---- *** = TOUT AMIGA**

239 FRS
- ALIEN BREAD 3D ... **
- BATTLE ISLE 93 ... ***
- DUNGEON MARSTER II ... **
- F1 WORLD CHAMPIONSHIP *
- FEARS ... **
- GLOOM ... **
- ODYSSEY ... ***
- PINBALL ILLUSION ... ***
- SOCCER STAR 96 ... ***
- SKELETON KREW ... **
- SUPER SKIDMARK ... ***
- SUPER STREET FIGHTER II ***
- THE CLUE ... **
- VIRTUAL KARTING ... **
- ZEEWOLF 2 ... ***
- CANNON FODDER 2 ... ***
- DUNE 2 ... ***
- FIELDS OF GLORY ... ***
- JUNGLE STRIKE ... *
- MORTAL KOMBAT ... ***
- PLAYER MANAGER 2 ... *
- PREMIER MANAGER III ... **
- ROAD KILL ... **
- RUFF AND TUMBLE ... *
- SENSIBLE GOLF ... *
- SENSIBLE WORLD SOCCER *
- SHAQ FU ... **
- SIM CITY 2000 ... **
- SIMON THE SORCERER ... ***
- TURBO TRAX ... *
- TURBO TRAX ... ***
- UFO ENEMY UNKNOW ... ***
- VIROCOP ... ***
- WINTER GOLD ... *
- BRUTAL FOOTBALL ... ***
- CHAOS ENGINE ... ***
- CLOCKWISER ... ***
- COVERGIRL STRIP POKER ***
- CRYSTAL DRAGON ... ***
- D-GENERATION ... ***
- DARKFUSION ... ***
- DELUXE STRIP POKER 1 ... ***
- DELUXE STRIP POKER 2 ... ***
- DISPOSABLE HERO ... ***
- DRAGON STONE ... ***
- ELFMANIA ... ***
- ELITE II FRONTIER ... ***
- FOOTBALL GLORY ... ***
- GLOBAL GLADIATORS ... ***
- HEIMDALL 2 ... ***
- ONE STEP BEYOND ... ***
- SUBVERSION ... ***
- SUBWAR 2050 ... **
- TRANSARTICA ... ***
- VITAL LIGHT ... ***

199 FRS
- ALL TERRAIN RACER ... ***
- BANSHEE ... **
- CANNON FODDER ... ***

99 FRS
- ART OF CHESS ... ***

REVENDEURS, N'HESITEZ A NOUS CONTACTER !!!!

*** Dans un délai maximum de 3 mois · ** Boîte et notice · * Dans la limite des stocks disponibles · Toutes les marques citées sont des marques déposées

Titres	Qte	Prix	Montant
		PORT	
		TOTAL	

Frais de port : Jeux 45 F · Periphérique 60 F · Ordinateur 150 F · Contre remboursement 80 F
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

A RETOURNER A : MICRO MARKET 33, rue de Berne - 75008 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

DIGITAL AMIGA PRECISION

Ch. de Jette, 330
1080 BRUXELLES
BELGIQUE

Tél.: 19/32/2/426.05.04
Fax: 19/32/2/420.38.75

Le spécialiste de l'Amiga

TROUVEZ TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ ET MEME PLUS !

Du hard au soft, nous avons tout en stock, machines A4000/30-40 • A1200HD • CD32 • Périphérique • 500 Logiciels (utilitaires et jeux).

Pour obtenir notre catalogue, contactez nous: du lundi au vendredi de 12h00 à 19h00 le samedi de 10h00 à 18h00

Nous serons présent à l'Amiga Show les 4 et 5 mai 1996 de 9 à 19 heures au Centre Culturel Wauterbos à 1640 Rhode-Saint-Genèse (BELGIQUE)

Deviens un professionnel de l'infographie !
Ouvre-toi les portes des métiers du monde virtuel de demain !
(Télé, cinéma, architecture, enseignement, imagerie médicale...)

2D, 3D, Image de synthèse, animation...

Chez toi !

sur ton ordinateur !
une formation professionnelle par correspondance avec l'aide de professeurs et correcteurs

inscriptions toute l'année !

Certificat d'Aptitude Graphique !

Demande une documentation gratuite auprès de

L'Ecole Française "Image et Son"
BP 274
16007 ANGOULEME Cedex

Tél. : 09.75.04.69

Dream 96

Mr❑ Mme ❑ Mlle ❑
Nom : .... Prénom : ....
Adresse........
Code Postal : .... Ville : ....
Date Anniversaire : .... Tél. : ....
Je possède un ordinateur : oui ❑ non ❑
Marque et type : .... Ram : .... Processeur : ....

Personal suite

Décidément, en musique comme en informatique, la mode est aux compilations ! Le CD-Rom Personal suite de la société italienne Cloanto (sous-titré "Amiga quality CD-Rom", excusez du peu) regroupe un logiciel de dessin 2D, un traitement de textes, une base de données et des quelques méga-octets de polices de caractères, dessins, et textes divers.

Commençons par le plus étonnant : logés dans un tiroir dénommé "Books", ce CD-Rom renferme plusieurs documents *AmigaGuide* aussi divers que variés. A commencer par un guide de référence complet de l'AmigaDOS, d'*ARexx* et d'*AmigaGuide*, ainsi qu'une table des caractères Ascii de l'Amiga, suivis de très près par la retranscription de nombreuses oeuvres littéraires mondialement connues : *Le magicien d'Oz*, plusieurs épisodes de *Tarzan, Alice au pays des merveilles, Les aventures de Tom Sawyer, 20 000 lieues sous les mers*... et bien d'autres encore, toutes en anglais. Si vous préférez l'italien, rassurez-vous, *Pinocchio, La divine comédie* et d'autres oeuvres de la littérature classique d'outre-Mont-Blanc sont également présentes. Vraiment surprenant, mais après tout, pourquoi pas ?

L'Image

A n'en pas douter, le point fort de ce CD-Rom est la présence de *Personal paint*, l'éternel concurrent de *DeluxePaint*, proposé ici dans sa version *6.4*. Très inspiré du célèbre logiciel d'Electronic arts, *Personal paint* a cependant réussi à s'en démarquer en s'adressant plus particulièrement aux personnes les moins expérimentées.

La présence de Personal paint : un must.

C'est un produit tout à la fois simple d'accès et très complet, qui dispose quasiment des mêmes fonctions que son grand frère, sans en avoir la "lourdeur". Il a même quelques avantages de taille par rapport à *DeluxePaint*, à commencer par le support de plusieurs formats d'image, aussi bien de manière interne que par l'intermédiaire des DataTypes du Workbench 3.0., et la compatibilité transparente avec les différentes cartes graphiques du marché. *Personal paint* profitera avantageusement des nombreuses polices

Personal write, le traitement de textes.

de caractères présentes sur le CD-Rom. Il y en a pour tous les goûts : des ColorFonts (polices BitMap en multicolores), quelques AnimFonts (les mêmes, mais animées !), et bien sûr, quelques polices bitmap ou vectorielles traditionnelles, ça ne mange pas de pain... De même, le CD-Rom contient une compilation de dizaines d'images et d'animations signées de grands noms de l'Amiga : Jim Sachs, Eric Schartz, Karl Bihlmeier et Ron Bobarsky, plus connu sous le pseudonyme de "Dr Chip". Et puisque c'est la mode, on y trouve également quelques stéréogrammes intéressants.

Le texte

Moins connu est sans doute *Personal write*, un traitement de textes présenté ici dans sa version 4.1. Franchement, c'est loin d'être un modèle du genre, et il ferait plutôt penser à un éditeur de textes perfectionné plus qu'à un véritable traitement de textes (si vous voyez la nuance)... Je ne suis réellement pas persuadé que *Personal write* restera dans les annales du logiciel Amiga, mais bon, admettons qu'il pourra peut-être rendre service à ceux qui ne disposent pas encore d'un tel outil. Les autres l'oublieront bien vite, croyez-moi...

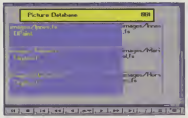
Les données

SuperBase, vous connaissez ? Ou peut-être son successeur, *SBase* ? Edité à l'origine par l'américain Oxxi, aujourd'hui disparu, *SBase* était distribué en Italie par... Cloanto, d'où sans aucun doute sa présence sur le CD *Personal suite*. Il s'agit d'une véritable base de données relationnelle, considérée à l'époque de sa sortie (en 1991, si je ne m'abuse) comme le meilleur de sa catégorie. Ici, c'est la version 1.30n, datée de mai 1994, qui nous est proposée, et malgré sa relative jeunesse, force est de constater que ce logiciel a bien mal vieilli, surtout lorsqu'on le compare à un *FinalBase*, par exemple. Mais enfin, là encore, ceux qui ne disposent pas d'une base de données pourront peut-être lui trouver une quelconque utilité...

En bref

Ce CD-Rom est principalement intéressant pour *Personal paint*, qui lui donne toute sa valeur, ainsi que pour les collections d'images et de polices de caractères. Prenons simplement *Personal write* et *SBase* comme de petits "plus", et nous obtenons un produit tout à fait attirant.

Septh



SBase, la base de données.

Personal suite

En hausse

▲ ***Personal paint, sans aucune hésitation.***

En baisse

▼ ***Comme toutes les compilations : il y a à boire et à manger.***

Note

★★★★★

ABONNEMENT 279 F

11 numéros + 11 disquettes	3 numéros gratuits, soit une économie de 105 francs	Dream dans votre boîte aux lettres, avant sa sortie en kiosque	Vos petites annonces gratuites et prioritaires

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

26

COUPON-RÉPONSE

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

..... code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 279 francs à l'ordre de Posse Press par :

❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 29 février 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

Date : .....
Signature :

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

Picwy et ouisti, deux bons amis

Je vous propose ce mois-ci la première partie d'une animation réalisée avec DeluxePaint V pour laquelle seront décrites toutes les étapes de travail et la manière de concevoir et de mettre en place un projet d'animation en 2D. Vous trouverez les brosses et les brosses animées de cette animation sur la disquette bis.

Note : deux termes reviendront assez souvent. Permettez-moi de leur apporter une abréviation : Brosse animée : BA et Requester de déplacement : R.D.D

1/Préparation

Avant de nous lancer corps et âme dans une animation, nous devons tout d'abord définir :
- un scénario
- les différents toons (principaux ou secondaires)
- les décors

1.1/Le scénario

Pour avoir un rapide aperçu de l'histoire, il est plus judicieux de réaliser un petit story-board. C'est quoi un story-board ? C'est une sorte de bande dessinée qui résume l'action, les dialogues et les mouvements de caméra.
L'histoire se résume ainsi : notre plan-séquence commence par une vue de Ouisti (le singe) en train de secouer un palmier sur une plage. Il essaye de faire tomber un régime de bananes. La caméra...
- Un régime de bananes sur un palmier ?
- Heu... oui parfaitement. Quoi, qu'est-ce qui vous gêne ?!
- Et ben des bananes c'est sur un bananier non ?!
- Ah ! c'est ça qui vous perturbe ? Mais sachez que nous sommes dans l'univers des toons mon cher. Tout ce qui peut vous paraître bizarre ne dérange que votre ego et non celui des toons. Bien, revenons à notre histoire. La caméra effectue un travelling droite-gauche et balaye la plage. A l'autre extrémité de la plage, Picwy (le serpent) observe la scène puis sourit d'un air entendu (figure 1).
- C'est tout ! j'm'attendais à une course-poursuite infernale avec une caméra qui bouge dans tous les sens et puis on aurait pu mettre des robots hyper-méga-puissants qui ...
- Stop ! On se calme ! Commençons par étudier l'élaboration de cette petite animation et ensuite on pourra se lancer dans des projets nettement plus ambitieux.

1.2/Elaboration des toons

Cette recherche a pour but de définir l'aspect de nos deux protagonistes (figure 2). Si vous possédez un scanner c'est l'idéal pour importer les dessins que vous aurez réalisé sur papier car beaucoup de dessinateurs perdent quelque peu leurs capacités lorsqu'ils se retrouvent avec une souris dans les mains.

1.3/Les décors

De quoi avons-nous besoin ?
1/Un décor de fond.
2/Un décor en premier plan comprenant un palmier, un régime de bananes, une touffe d'herbe, un arbre et une barque.
Ce mois-ci nous utiliserons seulement le palmier, le régime de bananes et l'herbe. Les autres éléments du décor ainsi que leur animation seront décrits dans le prochain numéro.

Figure 2.

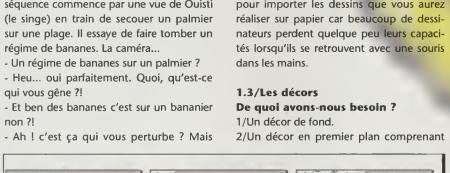


Figure 1.

2/Anime de Ouisti et du palmier

L'animation que nous devons réaliser est une addition d'oscillations. Ouisti secoue le tronc, ce qui fait bouger le régime de bananes. Dessinons le palmier, le régime de bananes, le corps de Ouisti dépourvu de tout ce qui sera mobile (pieds, bras, yeux et queue), sa main et son pied puis sauvons chaque élément sous forme de brosse (figure 3). Vous trouverez ces éléments sur la disquette bis. Que se passe-t-il sur ce palmier ? Ouisti y est suspendu et fait des mouvements de va et vient pour le secouer. Le mouvement du palmier doit boucler sur un nombre d'images multiples de celui de Ouisti. Il faut adopter deux oscillations du palmier pour une de Ouisti. Cela nous fait une animation de 8 images pour Ouisti si on en définit 16 pour le palmier.
Choisissons le format 320x256 avec une palette de huit couleurs en niveau de gris. Ce choix permettra à ceux qui possèdent une petite configuration (A1200 de base) de réaliser cette animation.

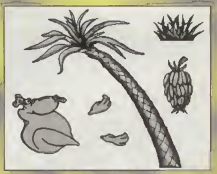


Figure 3.

2.1/Anime de Ouisti

- Chargez la brosse de Ouisti et positionnez-la sur l'écran.
- Définissez 8 cellos d'animations. Nous avons maintenant huit images de Ouisti

Figure 4.

sans bras, ni yeux, ni queue.
- Dessinez image par image l'animation des yeux et de la queue. Il faut faire en sorte que l'anime boucle sur elle-même (figure 4).
- Saisissez cette anime en B.A. Nous allons à présent lui donner un mouvement oscillant deux fois plus lent que celui du palmier grâce au R.D.D.
- Placez l'axe de rotation au niveau de la cheville de Ouisti (menu Brosse/Poignée/Placer).
- Après avoir effacé l'écran, nous posons la première image de la B.A au centre de l'écran. L'oscillation de Ouisti va être générée grâce au Requester de déplacement (R.D.D) (menu Anim./Déplacer).

2.2/Osillation de Ouisti

1/ Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : -20 ; Ralenti: 2 ; Accéléré : 1; Nbre : 3. Validez avec Dessiner.
2/ Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : 40 ; Ralenti : 2 ; Accéléré : 3 ; Nbre : 5. Validez avec Dessiner.
3/ Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : -20 ; Ralenti :1 ; Accéléré : 2 ; Nbre : 3. Validez avec Dessiner.
L'animation doit maintenant être bouclée, c'est-à-dire que la dernière image doit pouvoir s'enchaîner avec la première. Nous le vérifions en jouant l'animation en boucle (raccourci clavier "Shift" + "4").

2.3/Rajout des membres Ouisti

Il vous faut accrocher Ouisti au palmier en lui ajoutant ses pieds et ses bras.
- Activez donc la table lumineuse (touche "L") et passez sur la page de réserve où l'on peut apercevoir une image de Ouisti par transparence.
- Chargez la brosse du palmier. Placez correctement le palmier par rapport à Ouisti que nous voyons en transparence. Retournez sur votre animation et chargez la brosse de la main et du pied de Ouisti. Placez-les correctement sur le palmier que nous voyons par transparence.
- Il vous maintenant dessiner image par image les bras de Ouisti ainsi que le raccord avec sa cheville.
- Pour donner un peu de relief, lissez le contour du bras en utilisant le masque de couleur afin de protéger la couleur noire et blanche. Appelez le requester de masque (menu Eff/Pochoir/Créer) et cliquez sur le noir et le blanc puis sur "créer". Sélectionnez le mode "Adoucir" et avec un pinceau moyen, dessinez sur les contours noirs afin d'appliquer un léger antialiasing. Nous pouvons de ce fait adoucir également les pixels qui ont subi une déformation lors de la rotation de Ouisti.
- Il ne reste plus qu'à fusionner Ouisti et son palmier en arrière-plan pour compléter l'animation (Menu image/Réserve/Fusion en arrière-plan). Vérifiez tout de même que la liaison se fait sans aberrations au niveau

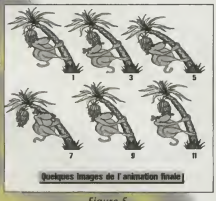


Figure 5.

des chevilles et des poignets. Ressaisissez l'animation en BA et sauvez-la.

2.4/Rajout du régime de bananes

Nous allons maintenant animer le régime de bananes avec également un mouvement d'oscillation de la même manière :
- Effacez l'animation.
- Chargez la brosse du régime de bananes.
- Changez son point de saisie comme nous l'avons vu pour Ouisti. Cette fois-ci, l'axe se situe en haut de la tige du régime de bananes.
- Appelez le R.D.D et entrez les mêmes valeurs que pour l'oscillation de Ouisti. Une fois l'animation terminée, rechargez la BA du palmier avec Ouisti, placez-vous au cadre 1 et placez-la au-dessus de l'anime du régime de bananes.
- vous avez à présent une animation de Ouisti et des bananes sur le palmier. Ressaisissez toute l'animation en BA.

2.5/Animation du palmier

Nous allons maintenant animer le palmier avec un autre mouvement d'oscillation.
- Effacez l'animation.
- Chargez la BA avec l'anime de Ouisti et le régime de bananes.
- Changez son axe de rotation et placez-le au niveau du pied du palmier.
- Portez le nombre d'images de l'animation à 16 grâce à la fonction Animation/Images/Nombre.
- Posez la première image de notre BA sur notre premier cello. Appelez à nouveau le R.D.D pour effectuer les mouvements qui suivent.

L'animation se décompose en trois étapes :

1/Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : -10; Ralenti : 4 ; Accéléré : 1 ; Nbre : 5. Validez avec Dessiner.
2/Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : 20 ; Ralenti : 3 ; Accéléré : 5 ; Nbre : 8. Validez avec Dessiner.
3/Appelez le R.D.D et entrez les valeurs suivantes :
Angle Z : -10 ; Ralenti : 1; Accéléré : 4 ; Nbre : 5. Validez avec Dessiner.
- Chargez maintenant la touffe d'herbe et placez-la au pied du palmier sur chaque cello de l'animation.
- Vous pouvez maintenant visualiser Ouisti en train d'essayer désespérément de faire tomber son régime de bananes (figure 5).
Le but de cet exercice était de vous faire comprendre que l'association de plusieurs brosses animées permet de réaliser facilement des mouvements relativement complexes. L'avantage est assurément de ne pas dessiner image par image, ce qui rendrait ce travail assez long et laborieux pour un néophyte. L'inconvénient réside malheureusement au niveau de la pixellisation qui ne donne pas un tracé très net. Nous verrons le mois prochain comment l'atténuer lors du montage final de l'anime. J'espère que cette première partie n'aura pas été trop laborieuse et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour découvrir l'animation finale de Picwy et Ouisti.

Olivier Duval

Rue des archives

LHa, LZH, DMS, Zip, Arc, Zoo, et le petit dernier, LZX... Ces noms ne vous sont pas inconnus et pourtant, vous ignorez ce qu'ils cachent ? Pas de panique, Tonton Dream vient à la rescousse.

Il s'agit ici d'archiveurs, autrement dit (et Lapalisse n'aurait certainement pas mieux dit), de programmes d'archivage. Késako ? Très précisément, le principe de l'archivage repose sur deux techniques

LZX vous rappelle comment l'utiliser.

Chut, ne le dérangez pas, il travoille...

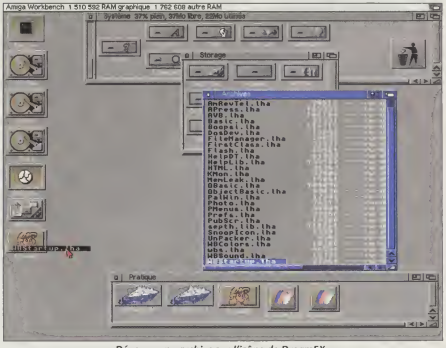
distinctes sur lesquelles les plus grands cerveaux informatiques ont planché pendant des années, et continuent encore à plancher aujourd'hui : la compression des données et leur fusion. La première consiste à réduire l'espace nécessaire au stockage des données quelles qu'elles soient (programmes, textes, images, sons, etc.) et la seconde, à regrouper en une seule entité plusieurs fichiers séparés, afin d'en faciliter la maintenance (transport vers un autre ordinateur, téléchargement, etc.). Franchement, si ce second obstacle a été franchi aussi rapidement que facilement, il n'en va pas de même du premier. Ainsi, plusieurs algorithmes spécifiques de compression ont été développés au fil des ans, et malgré cela, certains considèrent qu'il est toujours possible de faire encore mieux et plus efficient.

Leçon d'histoire

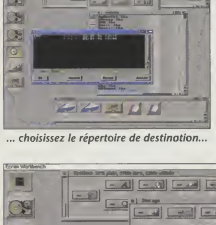
Non, rassurez-vous, je ne vais pas vous narrer par le détail les progrès de la recherche informatique en ce qui concerne l'archivage (quinze volumes de Dream n'y suffiraient de toute façon pas). On peut simplement signaler que ce phénomène est né sur les systèmes *Unix* et que le point de départ en a été la disponibilité du programme *Compress*, qui permettait de réduire de manière significative la taille d'un fichier en le compressant. Deuxième date importante, la sortie du programme *Tar*, qui offrait la possibilité de regrouper au sein d'un seul fichier plusieurs autres distincts. Dès lors, les esprits les plus fertiles ont imaginé qu'en compressant un fichier créé par *Tar*, on obtenait le meilleur moyen de sauvegarder ou de déplacer facilement un grand nombre de données. *Tar*, d'un certain point de vue, était déjà un programme d'archivage, si l'on se réfère au sens premier du terme (voyez *le Petit Iorousse illustré*, bande d'ignares). Mais le terme est réellement devenu populaire en même temps que le programme *Arc* sur Pc, qui proposait en un seul utilitaire les fonctions combinées de *Compress* et de *Tar*. Suivirent *Zip, Zoo, LHo, LHArc, LZH, LZW, Arj*, et j'en passe et des meilleurs (*DMS* est à mettre dans une catégorie séparée). Tous proposaient un nouvel algorithme de compression, soit plus rapide, soit plus efficace, souvent les deux, que le précédent. Aujourd'hui, on en est à *LZX*, qui se targue d'être le meilleur archiveur du monde, toutes machines confondues. *LZX* est développé conjointement sur Amiga et sur Pc, et une version *Unix* est en cours de réalisation. Une version Mac est espérée, mais les auteurs qui ne connaissent pas cet environnement, s'en remettent au bon vouloir d'un programmeur externe.

Apprentissage

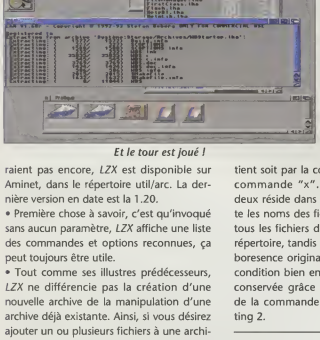
Tous ces archiveurs sans exception ne s'utilisent qu'à partir du *Shell* et ne disposent donc pas d'une interface graphique dédiée. Pourquoi, me direz-vous ? Peut-être parce qu'ils reconnaissent tous une foultitude d'options qu'il serait difficile (mais pas impossible !) d'implémenter avec des gadgets. Quoiqu'il en soit, c'est ainsi, que voulez-vous, on n'y peut rien. Nous allons dans ce qui suit nous concentrer sur *LZX*, qui non content d'être le meilleur en terme de compression, sait également décompresser les archives créées par *LZH* et *LHA* (mais seulement dans la version enregistrée). Il a donc tout pour plaire. Pour les ceusses qui ne l'au-



Déposez une archive sur l'icône de DreamEX...



... choisissez le répertoire de destination...



Et le tour est joué !

raient pas encore, *LZX* est disponible sur Aminet, dans le répertoire util/arc. La dernière version en date est la 1.20.

• Première chose à savoir, c'est qu'invoqué sans aucun paramètre, *LZX* affiche une liste des commandes et options reconnues, ça peut toujours être utile.

• Tout comme ses illustres prédécesseurs, *LZX* ne différencie pas la création d'une nouvelle archive de la manipulation d'une archive déjà existante. Ainsi, si vous désirez ajouter un ou plusieurs fichiers à une archive, celle-ci sera automatiquement créée si elle n'existait pas déjà.

• Que ce soit lors de l'archivage ou de l'extraction, *LZX* peut SUR DEMANDE conserver les noms entiers des fichiers qu'il traite, c'est-à-dire avec leur chemin d'accès. Par défaut, il ne conserve que les seuls noms des fichiers. Par exemple, si vous archivez "mon_tiroir/mon_texte.txt", *LZX* ne gardera sauf ordre contraire, que le nom "mon_texte.txt" et oubliera le chemin d'accès, à savoir "mon_tiroir/".

Des exemples

Trois commandes seulement sont à retenir pour utiliser quotidiennement *LZX* : la première pour archiver, la seconde pour désarchiver, et la troisième, pour visualiser le contenu d'une archive. Si vous utilisez le Workbench 2.0 ou supérieur, vous pouvez d'ailleurs profiter du fichier S:Shell-Startup pour créer des alias à ces commandes (voyez le listing quelque part dans ces pages). Notez que toutes les commandes et options citées ici doivent impérativement être écrites en lettres minuscules !

• L'archivage s'obtient par la commande "a" de *LZX*. Les options possibles pour cette commande sont "-x" qui indique de retenir le nom complet des fichiers traités (voir plus haut), "-r" qui indique d'archiver également les sous-répertoires et leur contenu, "-e" qui indique d'archiver également les sous-répertoires, même s'ils sont vides, et "-a", qui retient les attributs des fichiers archivés. Il existe d'autres options, mais celles-ci sont les plus courantes. Exemple : voir listing 1. C'est assez simple, non ? Notez que l'extension .lzx est automatiquement ajoutée au nom de l'archive en cas de besoin, comme c'est le cas dans le troisième exemple.

• Le désarchivage s'obtient soit par la commande "e", soit par le commande "x". La différence entre les deux réside dans la manière dont *LZX* traite les noms des fichiers. Avec "e", il extrait tous les fichiers de l'archive dans le même répertoire, tandis qu'avec "x", il recrée l'arboresence originale des fichiers archivés (à condition bien entendu que celle-ci ait été conservée grâce aux options "-x" et "-r" de la commande "a"). Exemple : voir listing 2.

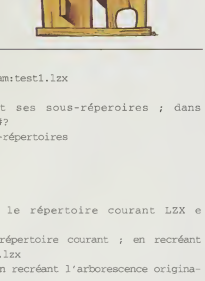
Dans la pratique, on n'utilise pour ainsi dire que la commande "x".

• Enfin, il peut être souhaitable de s'enquérir du contenu d'une archive avant que de la désarchiver. Les commandes "l" et "v" sont là pour ça. "l" donne un listing bref, tandis que "v" donne une visualisation plus détaillée. Exemple : voir listing 3.

DreamEX

Pour mettre tout ceci en oeuvre, nous vous proposons de retrouver sur la disquette de ce mois, un programme spécialement écrit pour vous par votre serviteur, et dont le seul but est de vous simplifier l'opération de décompression (et uniquement de décompression !) des archives *LHA, LZH, LZX, ZIP* et *DMS*. Son utilisation est simple : une fois lancé, *DreamEX* affiche sur le Workbench une icône, sur laquelle il vous suffit de déposer vos archives à décompresser, le reste est automatique. *DreamEX* ne fonctionne que sous Workbench 2.04 ou supérieur et nécessite la présence des programmes *LHA, LZX, UnZIP* et *DMS* dans le tiroir C: de votre disquette Workbench ou disque dur.

Septh



Listing 1 :

```
; Archive le répertoire courant ; dans ram:test1.lzx
LZX a ram:test1.lzx #?
; Archive le répertoire courant et ses sous-réperoires ; dans
ram:test2.lzx LZX -x -r a ram:test2.lzx #?
; Archive le répertoire toto et ses sous-répertoires
; même vides dans ram:test2.lzx
LZX -x -r -e -a a ram:test2 Toto
```

Listing 2 :

```
; Désarchive ram:test1.lzx ; dans le répertoire courant LZX e
ram:test1.lzx
; Désarchive ram:test2.lzx ; dans le répertoire courant ; en recréant
l'arboresence originale LZX x ram:test2.lzx
; Désarchive ram:test3.lzx dans DF0: ; en recréant l'arboresence origina-
le LZX x ram:test3.lzx DF0:
```

Listing 3 :

```
; Voir le contenu de ram:test1.lzx LZX v ram:test1
```

Scènes de la vie quotidienne

Chez Yvon, coiffeur. Il est entré, Il ne sait pas trop pourquoi. Il n'a rien à faire ici. Il se dit que c'est sans doute à cause de ces lumières étranges, rouges, vertes, jaunes et bleues qui éclairent timidement le dernier sèche-cheveux électronique de chez Moulinex, au fond de la salle. Ou de la shampooineuse, grosse, moche et rousse, mais au sourire made in Emall diamant. Ou les deux. Il ne sait pas.

"Bonjour, monsieur, vous aviez rendez-vous ?". Il dit que non. Il dit que s'il le faut, il peut revenir demain, mais qu'il ne sait pas si demain, il aura encore envie de se faire couper les tifs.

- *"Bon, c'est pas grave, reprend la voix. Il me reste justement un petit quart-d'heure à caser entre la permanente de madame Leroy et la décoloration de Mademoiselle Casteliani. Alors, qu'est-ce qu'on vous fait comme coupe ?".*

Il répond qu'il s'en fout. Pour lui, il y a longtemps qu'elle est pleine, la coupe. Il en a un peu ras le bol.

- *"Très bien, monsieur, on va faire au mieux. Et l'ARexx ?*
- *"Quoi, l'ARexx ?"*
- *"Ben oui : je vous la fais au milieu ou sur le côté ?"*

Après cette introduction un tantinet extravagante, revenons à nos moutons en pure laine Woolmark. Je vous avais promis un script *ARexx*, utilisant une bibliothèque externe de fonctions spécialement écrites pour le langage... Hé bien je tiendrai ma promesse.

Cékoidon ?

Tout le monde connaît la reqtools.library, une bibliothèque écrite par le belge Nico François, qui remplace avantageusement de nombreuses fonctions de l'asl.library et de l'intuition.library (note à ceux qui ne comprennent pas un traître mot de la phrase précédente : ruez-vous en pages "Bootik" et commandez le dernier numéro de Dream, ça devrait vous aider). Or, pour autant extraordinnaire qu'elle soit, cette bibliothèque n'est hélas pas compatible avec *ARexx*. Ce manque cruel provoqua chez Rafael d'Hallewyn, un autre belge, je le dis sans aucune malice, une réaction aussi immédiate que surprenante : ce garçon d'un abord pourtant sérieux se prit à rêver d'une autre bibliothèque, véritable passerelle entre *ARexx* et *ReqTools*, qui permettrait d'utiliser la seconde depuis le premier. L'idée de *RexxReqTools* était née, il ne restait plus qu'à la mettre en pratique, ce qui fut

Listing

```
/*$VER: Demo.rexx 37.21 (15.8.94)
**
**  $Filename: Demo.rexx $
**  $Version: 37.21 $
**  $Date: 15.8.94 $
**  $Creation: 2.1.93 $
**
**  Demo ARexx script for rexxreqtools.library
**
**  (C) Copyright 1993-1994 Rafael D'Halleweyn
**
**  Adapté pour Dream par François Bellet-Taitois
*/
/* NOTE : une virgule à la fin d'une ligne indique à l'interpréteur ARexx
*       que l'instruction s'étend sur la ligne suivante.
 */
NL = '0a'x
call addlib("libs:rexxreqtools.library", 0, -30, 0)
call rtezrequest( "RexxReqTools 1.3 Demo" || NL ||,
                  "~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~" || NL ||,
"La 'rexxreqtools.library' contient" || NL ||,
"contient plusieurs types de requesters", "Voyons-les", , ,
"rtez_flags = ezreqf_centertext")
call rtezrequest( "Mais d'abord, vous devez choisir le police" || NL ||, "de caractères que cette démo utilisera.")
call rtfontrequest("Choix d'une police", , , font) if font then fonttag = "rt_font=" || font.name || "/" || font.height else fonttag = "" /* STRING REQUESTER */call rtezrequest( "DEMO 1:" || NL ||, "Requête de chaîne" || NL ||, "fonction: rtgetstring()", "Voir" , , fonttag) buffer = "Ca, c'est du texte" buffer = rtgetstring(buffer,, "Voici deux nouvelles fonctions de ReqTools 2.0" || NL ||, "Du texte au dessus des boutons," || NL ||, "et plusieurs boutons.", "Entrez quelque chose :",, " _Ok !Nouveau en _2.0 !|_Annuler", fonttag) if rtresult == 2 then call rtezrequest( "Hé, oui, c'est nouveau" || NL ||, "dans ReqTools 2.0 !", "Ca alors !",,, fonttag)

/* NUMBER REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 2:" || NL ||,
"Requête de nombre" || NL ||,
"fonction: rtgetlong()", "Voir", , fonttag)
long = rtgetlong(, , "Entrez un nombre:", , fonttag, "rtgl_min = -666 rtgl_max = 666") if rtresult == 0 then call rtezrequest("Vous n'avez rien entré !", "Désolé", , fonttag)
else
do
text = "Le nombre que vous avez entré était:" || NL
text = text || long
if long == 666 then text = text "(démon !)"
if long == -666 then text = text "(démon négatif !)"
call rtezrequest(text, "Ben oui", , fonttag)
end
/* MESSAGE REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 3:" || NL ||,
"Les messages" || NL ||,
"C'est le type de requête le plus connu !" || NL ||,
"fonction: rtezrequest()", "Voir", , fonttag)
call rtezrequest( "L'utilisation en est très simple : un peu de texte" || NL ||,
"quelques boutons, et le tour est joué." || NL ||,
"Ici, chaque bouton est numéroté d'après" || NL ||,
"le code de retour de rtezrequest()." || NL ||,
"Appuyez sur Return pour choisir 4" || NL ||,
"par défaut (notez que le 4 est écrit en gras).",,
'1|2|3|4|5|0', , fonttag "rtez_defaultresponse = 4")
call rtezrequest("Votre choix était '" || rtresult || "'.",
"Sans blague ?", , fonttag)
if rtezrequest( "On peut même utiliser les IDCMP d'Intuition..." || NL ||,
"Cette requête disparaîtra si vous insérez un disque" || NL ||,
"dans un lecteur : elle a 'idcmp_diskinserted' dans" || NL ||,
"ses arguments.", "Continuer", ,,
fonttag "rt_idcmpflags = idcmp_diskinserted") == 0 then
call rtezrequest("Vous avez cliqué sur 'Continuer'.", "Ben oui",
, fonttag)
```

fait, plus ou moins rapidement, l'histoire ne le dit pas. Bref, Ajax et Monsieur Propre, c'est quand même grâce à deux belges, une fois, que nous pouvons dorénavant agrémenter nos scripts *ARexx* de sélecteurs de fichiers, de polices ou d'écrans et de requêtes variées, toujours plus agréables pour l'utilisateur qu'une simple instruction PULL, certes efficace, mais peu attrayante, reconnaissons-le.

Comment ça marche ?

La reqtools.library utilise très largement le principe des "tags" introduit par l'*AmigaDOS Release 2*. En gros (sans me vanter), les tags ne sont rien d'autre que des listes variables d'arguments, qui présentent le double avantage d'être simples à mettre en oeuvre et de permettre une mise à jour facile et transparente des fonctions les utilisant. Concrètement, un tag est une paire de nombres, le premier représentant un attribut reconnu par la fonction, et le second, la valeur de cet attribut. Souvent, ces nombres sont affublés d'un nom symbolique qui évite d'avoir à retenir leur véritable valeur numérique. Je préfère ne pas trop entrer ici dans les détails, et vous renvoie à la documentation adéquate : les RKRM sont le top en la matière, mais il existe d'autres sources tout aussi intéressantes. Et en dernier ressort, vous pouvez toujours m'écrire un petit mot pour me supplier d'être plus explicite sur les tags, j'adore qu'on me supplie. Hélas, si ces tags sont particulièrement efficaces en C ou en *Assembleur*, ils sont beaucoup plus délicats à gérer en *ARexx*, le langage ne disposant pas d'un type de variable propice. Pour contourner ce problème, Rafael a du faire preuve d'un peu d'astuce et a décidé d'utiliser les noms symboliques des tags plutôt que leur valeur numérique, en conséquence de quoi les paramètres de presque toutes les fonctions de la *ReqRexxTools* sont passés sous forme de chaînes de caractères au lieu de nombres, comme on aurait pu s'y attendre au premier abord. Bien que très commode, cette méthode peut facilement produire des listings très confus si l'on n'y prend garde. Un brin de rigueur est donc nécessaire si l'on veut éviter de se retrouver avec des scripts ressemblant plus à Fort Alamo après la bataille.

Le script

Là, je vous dois la vérité : le script que je vous présente ici n'est pas entièrement mon oeuvre. Il s'agit d'une version courte de la démonstration des possibilités de la *RexxReqTools* que j'ai pris sur moi de modifier suffisamment pour être présentable dans cette rubrique, c'est-à-dire d'en éliminer les parties redondantes et surtout, d'en traduire tous les textes en français. Ce script vous montrera notamment comment appeler les principales fonctions de *ReqTools* via *RexxReqTools*, et le mois prochain, nous mettrons enfin tout cela en pratique. D'ici là, je vous souhaite un bon courage et vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois

```
else
call rtezrequest("Vous avez inséré un disque.", "Bien oui", , fonttag)
/* FILE REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 4:" || NL ||,
"Sélecteur de fichier" || NL ||,
"fonction: rtfilerequest()", "Voir", , fonttag)
filename = rtfilerequest(, , "Choix d'un fichier" , , fonttag
"rtfi_buffer = true")
if rtresult == 0 then
call rtezrequest("Vous n'avez pas choisi de fichier.", "Non", , fonttag)
else
call rtezrequest("Vous avez choisi :" || NL || filename, "Oui", , fonttag)
call rtezrequest( "Le sélecteur de fichier peut permettre" || NL ||,
"de choisir plusieurs fichiers à la fois," || NL ||,
"ou bien se transformer en sélecteur" || NL ||,
"de répertoire.", "Merci",, fonttag)
/* FONT REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 5:" || NL ||,
"Sélecteur de police" || NL ||,
"fonction: rtfontrequest()", "Voir", , fonttag)
call rtfontrequest("Choix d'une police", , fonttag "rtfo_flags = freqf_style")
if rtresult == 0 then
call rtezrequest("Vous avez annulé." || NL || "Vous n'aimez pas vos polices ?",,
"Niet", , fonttag)
else
call rtezrequest( "Vous avez choisi :" || NL ||, rtresult.name "taille" rtresult.height, "Bien vu", , fonttag)
/* PALETTE REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 6:" || NL ||,
"Sélecteur de couleurs" || NL ||,
"fonction: rtpaletterequest()", "Voir", , fonttag)
color = rtpaletterequest(, "Changer la palette", fonttag)
if rtresult == -1 then
call rtezrequest("Vous avez annulé." || NL || "Vous n'aimez pas les couleurs ?",,
"Bah", , fonttag)
else
call rtezrequest("Vous avez choisi la couleur numéro " color,
"Bien sûr", , fonttag)
/* VOLUME REQUESTER */
call rtezrequest( "DEMO 7:" || NL ||,
"Sélecteur de volume" || NL ||,
"fonction: rtfilerequest() avec" || NL ||,
"le tag    rtfi_volumerequest.", "Voir", , fonttag)
volumename = rtfilerequest(, , "Choix d'un volume", ,,
fonttag "rtfi_volumerequest = 0")
if rtresult == 0 then
call rtezrequest("Vous avez annulé.", "Hé oui", , fonttag)
else
call rtezrequest("Vous avez choisi :" || NL || volumename,
"Exact", ,,        fonttag)
/* SCREENMODE REQUESTER */
call rtezrequest( "NUMBER 8:" || NL ||,
"Sélecteur de mode d'écran" || NL ||,
"fonction: rtscreenmoderequest().", "Voir", ,, fonttag)
screenmode = rtscreenmoderequest( "Choix du mode", ,,
fonttag "rtsc_flags = screqf_sizegads|screqf_depthgad", screen)
if screenmode ~= "" then
call rtezrequest( "Votre choix est :" || NL ||,
screen.name, "Exact", , fonttag)
else
call rtezrequest( "Pas de moniteur, peut-être ? ", "Non", , fonttag)
/* FIN */
call rtezrequest("C'est tout !" || NL || "(mais c'est déjà pas mal !)",,
"Pour sûr", , fonttag)
call rtfreefilebuffer()
```

Interfaces graphiques sous Amos pro 2

Bienvenue à la World company
Ce mois-ci Dream vous met à la place du Directeur du personnel de la WORLD COMPANY. Ce personnage passe généralement la majeure partie de son temps à observer les cours du kilo de main-d'oeuvre asiatique, mais il lui arrive d'engager des cadres, pour cela il a besoin de remplir une feuille de personnel. Comme pour la WORLD COMPANY le temps c'est de l'argent, les informations sont très succinctes : un nom, un prénom, un salaire... Nous allons donc bâtir une petite interface qui répond à ce cahier des charges.

Tout comme pour l'interface du mois dernier, nous avons besoin d'une boîte. Ce mois-ci, pour faire plus joli nous allons lui rajouter un titre. Ensuite, il faut comme toujours des boutons pour quitter la boîte de dialogues. Ce sont deux boutons que nous allons faire ce mois-ci : un bouton OK - vous êtes engagé -, et un bouton CANCEL - au dernier moment le noeud de votre cravate ne me plaît pas -. Enfin, il va falloir évidemment des zones de saisie pour rentrer les informations.

Tout de suite une nouvelle commande

Les mots WORLD et COMPANY ne sont pas écrits comme "d'habitude" (il en va de même pour les boutons OK et CANCEL). Il s'agit là d'un effet appliqué à un texte appelé OUTLINE (hors ligne). Il consiste à recouvrir les contours d'un texte normal par une couleur différente. Le langage interne d'interface d'*Amos pro* nous propose une instruction toute faite pour afficher ce genre de texte. Il s'agit de l'instruction PrintOutline (PO) tout simplement. Sa syntaxe est sensiblement la même que pour l'instruction PRint (PR). Suivons l'exemple :

```
PrintOutline 180,66,'WORLD COMPANY :',0,3;
```

Comme je vous l'ai déjà expliqué le mois dernier, PrintOutline peut être écrit simplement PO, je rappellerai systématiquement ce raccourci entre parenthèses dorénavant. Les chiffres 180,66 représentent, les coordonnées X et Y du début du texte à afficher. Ensuite vient le texte à afficher, 'WORLD COMPANY :', qui doit toujours figurer entre crochets (''). Pour l'instant c'est comme pour la commande PRint (PR), déjà étudiée. Le chiffre suivant, ,0, représente le numéro de la couleur du contour à appliquer au texte. Ici il s'agit de 0, le noir dans la palette de la banque de ressource par défaut. Le chiffre suivant, le ,3, représente la couleur du texte à afficher. Il s'agit du blanc. (Remarque : cette instruction est aussi valable pour le texte d'un bouton, avec exactement la même syntaxe. Les coordonnées seront alors relatives au coin gauche supérieur du bouton :

```
Button xx,...,xx [UN 0,0,BP13+,
PO 15,4,'OK',0,4]...).
```

Petites explications supplémentaires sur les boutons : je crois que je n'avais pas insisté sur l'instruction UNpack (UN) le mois dernier, pour ne pas vous embrouiller plus qu'il n'en faut. Cette instruction est très simple en fait. Unpack en anglais signifie "décompacter", (*"Action de restaurer des fichiers qui on été compactés", "Compacter : action de diminuer la taille d'un fichier."*, source : *Les mots de la micro*).

Ici il s'agit nullement de fichiers, mais des images, des éléments plus particulièrement, contenus dans la Ressource bank.

Vous l'avez donc deviné, l'instruction UNpack (UN) va chercher un élément dans la mémoire, pour l'afficher à l'écran. Cette instruction présente peu d'intérêt en dehors des boutons (et encore, vous allez voir très bientôt comment s'en passer...), si ce n'est quand vous voulez afficher un petit logo (et encore bis : il vaut mieux afficher un sprite, ou un bob, pour pouvoir l'animer...).

Mais revenons à nos boutons :

```
..... [UNpack 0,0,BP13+;.....
```

Il s'agit donc là d'aller chercher l'élément 13 dans la Ressource bank, et de l'afficher aux coordonnées 0,0, qui sont relatives aux coordonnées définies dans BUtton x,430,158,64,16,0,0.... (ne portez pas d'attention au BP et au +, comme je vous l'ai expliqué le mois dernier, il servent uniquement à donner l'impression que le bouton s'enfonce lorsqu'on clique dessus.)

Les (vraies) nouvelles instructions de ce mois ci :

En poursuivant notre cahier des charges, nous arrivons aux instructions de saisie d'informations dans notre boîte de dialogues.

Tout d'abord il faut savoir que l'on peut soit saisir du texte et des chiffres, soit restreindre la saisie aux chiffres seuls. Ce seront donc deux instructions différentes. Dans notre exemple, noms et prénoms ne seront pas restreints dans leur saisie. Par contre on ne pourra saisir que des chiffres pour le salaire. Ensuite, il faut également savoir qu'une zone de saisie peut être virtuellement plus grande que ce qu'elle paraît à l'écran. Je m'explique : imaginez que vous ayez à saisir un nom plus grand que la moyenne, par exemple Cappannelli, au hasard, et que votre zone de saisie, pour des raisons de place sur l'écran, ne peut contenir plus de 6 caractères affichables. Et bien lorsque le curseur arrivera au bout de l'écran, les lettres seront décalées vers la gauche pour permettre de saisir plus qu'il

Deuxième exemple d'interface - E.CAPPANNELLI

```
 On charge la banque en mémoire
Load "AMOSPro_System:APsystem/AmosPro_Default_Resource.Abk",16
On déclare le numéro de banque à utiliser en tant que ressource
Resource Bank 16
 On ouvre l'écran
Screen Open 0,640,256,8,Hires : Curs Off : Flash Off
Palette 0,$6F,$77,$EEE,$F00,$DD,$AA,$FF3
Cls 0
 description de l'interface :
_INTS="LAbel 1;"
_INTS=_INTS+"BOx 136,78,1,496,178;"
_INTS=_INTS+"BOx 136,62,1,496,78;"
_INTS=_INTS+"PrintOutline 180,66,'WORLD COMPANY :',0,3;"
_INTS=_INTS+"PRint 316,66,'Nouvel employé.',0;"
_INTS=_INTS+"PRint 150,90,'NOM :',3;"
_INTS=_INTS+"LIne 200,86,17,490;"
_INTS=_INTS+"EDit 1,216,90,33,255,'NOM',0,3;"
_INTS=_INTS+"PRint 150,110,'Prénom :',3;"
_INTS=_INTS+"LIne 216,106,17,416;"
_INTS=_INTS+"EDit 2,232,110,22,255,'Prénom',0,3;"
_INTS=_INTS+"PRint 150,130,'Salaire :',3;"
_INTS=_INTS+"PRint 310,130,'Patates.',3;"
_INTS=_INTS+"LIne 232,126,17,300;"
_INTS=_INTS+"Digit edit 3,248,130,5,25,1,0,3;"

_INT$=_INT$+"BUtton     4,430,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
15,4,'OK.',0,4;][BR 0;]"
_INT$=_INT$+"BUtton     5,360,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
9,4,'CANCEL',0,3;][BR 0;]"

_INT$=_INT$+"EXit;"
```

n'y a de place à l'écran.
Il y a donc deux paramètres dans une zone de saisie texte : la longueur totale affichable, et la longueur totale "virtuelle". Enfin, pour que les zones de saisie soient jolies à l'oeil il faut rajouter une ligne issue de la Ressource bank. Voilà pour la théorie, passons à la pratique.

Des saisies et des lignes

Voyons tout de suite les lignes, il s'agit d'une instruction fort simple, mais il faut bien comprendre que la ligne est tracée à l'aide d'un objet de la Ressource bank. Ainsi, elle est à différencier d'un simple DRAW, instruction que l'on verra aussi bientôt en Amos-l, mais elle s'apparente plutôt à une boîte allongée.
En fait, la Ressource bank découpe ce qu'on lui a défini comme H-LINE (Ligne horizontale), en trois petits bouts. La partie gauche, le milieu, la partie droite. A l'affichage, Amos-l "pose" la partie gauche, recopie autant de fois que la longueur la partie du milieu et l'affiche, puis pose la partie droite.
Exemple :

```
LIne 200,86,17,490;
```

Pour faire une ligne avec une image de la Ressource bank, on utilise la commande LIne (LI). Sa syntaxe est la suivante : on indique tout d'abord les coordonnées de départ, qui correspondent au coin supérieur gauche, ici 200,86. Les x ont la fameuse restriction de 16, expliquée dans l'article précédent. Puis on indique quel numéro de H-LINE de la Ressource bank on veut utiliser, ici le numéro 17.
Enfin, on lui indique la coordonnée x d'arrivée (490). On ne s'occupe pas des y, qui sont désignés par l'objet lui-même. Attention à bien signaler un numéro d'objet de Bank qui soit bien une ligne, au risque de voir n'importe quoi s'afficher à l'écran.

Petite remarque préalable

Comme je vous l'avais indiqué le mois dernier, les boutons sont numérotés, ceci pour permettre à *Amos* de savoir sur quel bouton on a appuyé. Pour les saisies il en va de même. Mais attention, les numéros portés par les zones de saisie et les boutons doivent être différents, sinon *Amos* identifie le même signal. Le plus simple est de les numéroter chronologiquement.

La saisie en elle-même

Nous allons voir tout d'abord comment saisir du texte. Pour restreindre la saisie aux chiffres, il y a très peu de différence.

```
EDit 1,216,90,33,255,'NOM',0,3;
```

La saisie se fait donc à l'aide de la commande de EDit (ED), qui aura pour effet d'afficher à l'écran un cadre aux coordonnées x,y, de la couleur définie au paramètre paper, de la longueur définie au paramètre longueur affichable, avec un curseur. Le texte sera écrit dans la couleur définie au paramètre couleur.
Voyons en détail les paramètres :
EDit 1,... le 1 correspond au numéro de l'objet.
EDit 1,216,90,... correspondent aux coordonnées de la zone de saisie. Avec la restriction des 16 pour les x.
EDit 1,216,90,33,... correspond au paramètre longueur affichable.
EDit 1,216,90,33,255... correspond au nombre de lettres maximum saisissables (c'est cette fameuse histoire de zone virtuelle).
...216,90,33,255,'NOM'... correspond au texte par défaut qui sera affiché.
...90,33,255,'NOM',0... correspond au paramètre paper.
...255,'NOM',0,3... Correspond à la couleur du texte saisi.

Voilà, c'est tout simple...

Pour ce qui est de la restriction de saisie aux chiffres, il faut utiliser la commande DIgit (DI), qui signifie chiffres en anglais. Il n'y a pas alors de paramètre maximum saisissable.
Exemple :

```
DIgit 3,240,130,5,25,1,0,3;
```

Le 3 matérialise toujours le numéro d'objet. Les coordonnées 240,130 suivent les mêmes règles que pour EDit (ED). Par contre, comme je le disais plus haut, le 5 signifie à la fois nombre de caractères affichables et le nombre de caractères maximum saisissables. Le 25 est lui le nombre affiché par défaut.
Une petite particularité de DIgit (DI) est la possibilité de placer un flag (une indication, changeant un paramètre de la commande.). Ici le 1. Mettez toujours 1, ça n'a pas d'importance pour le moment, et ça ne sert pas à grand chose... Enfin, le 0 et le 3, correspondent toujours respectivement au fond et à la couleur de la saisie.

Et comment je vais récupérer tout ça ?

Une fois l'interface construite, il faut bien récupérer les informations saisies. Elles sont en fait récupérées lorsque l'on sort de l'interface. Comme dans l'exemple du mois dernier, nous sortons de l'interface en appuyant sur l'un des boutons. Ce mois-ci nous en avons deux, cela ne change pas grand chose, il faut simplement ne pas oublier le deuxième dans le DO-LOOP, et bien faire attention à leur numéro d'objet :

```
Do
 DIA=Dialog(1)
 Exit If DIA=4
 Exit If DIA=5
Loop
```

C'est après que l'on récupère les informations. Deux solutions sont possibles. Soit le bouton "OK." a été actionné, auquel cas il faut lire les informations contenues dans les zones de saisie, soit le bouton 'CANCEL.' a été appuyé, il ne faut alors que fermer la boîte de dialogues. Prenons le cas où OK a été appuyé. Pour placer les informations contenues dans les zones de saisie dans des variables, on utilise la commande RDIALOG$ (qui sera RDIALOG tout court, sans le dollar ($) si il s'agit d'une zone de saisie simplement numérique.).
La syntaxe de RDIALOG est la suivante :
NOM_DE_VARIABLE=RDIALOG(numéro_de_dialog, numéro_d'objet).
Prenons un exemple :
NOM$=Rdialog$(1,1).
Ici, nous plaçons dans NOM$ le contenu de la zone de saisie numéro 1, de la boîte de dialogue numéro 1. Pour une saisie en chiffre, il faut utiliser une variable numérique tout simplement. Il suffit juste de faire attention à bien charger les variables avant de fermer l'interface. Auquel cas, *Amos* renverra une erreur.

Eric.Cappannelli@esi.fdn.org

```
point d'entrée de l'interface, et lancement
Dialog Open 1,_INT$,32,1600
X=Dialog Run(1,1)
boucle sans fin qui attend soit l'appui
de la touche OK (DIA=4)
'soit l'appui de la touche annuler
(DIA=5)
Do
  DIA=Dialog(1)
  Exit If DIA=4
   Exit If DIA=5
Loop
Sortie des résultats
'! Attention : il faut d'abord charger
les saisies dans des variables
et ensuite fermer l'interface....
If DIA=4
   NOM$=Rdialog$(1,1)
   PNOM$=Rdialog$(1,2)
   SAL=Rdialog(1,3)
  Dialog Close
   Paper 0 : Pen 3
   Cls 0
     Print "Le nouvel employÈ est :
"+PNOM$+" "+NOM$
      Print "Son salaire est de
:"+Str$(SAL)+" patates par mois."
Else
   Dialog Close
End If
End
```

Pour une poignée de ligne$...

A l'heure (tordive...) où j'écris ces lignes, toute la rédaction attend avec impatience vos oeuvres. Alors ruez-vous sur vos micros, lancez le premier langage que vous trouvez et... tapez juste dix lignes. 10 lignes me direz-vous, c'est peu, mais hey ! Un peu d'astuce, et on fait des choses formidaaables.

Pour les sceptiques, ce mois-ci j'ai écrit un master mind en moins de dix lignes (et en moins d'une heure aussi...), et réaménagé un petit scroll-text. Mais de jeunes programmeurs talentueux m'ont fait part de deux de leurs créations : un magnifique paysage fractal, et des petites boules qui sautent partout... Alors à vos claviers et bon courage.
(note : les programmes suivants sont à taper sous Amos ou Amos pro. Mais la transition vers d'autres langages ne pose pas de grosses difficultés en général. L'astérisque indique le début de chaque ligne, ne pas le taper.)

Amal-bouclng balls

Pour la nouvelle année, Dream vous offre un réveillon à rallonge. Vous regrettiez les bouboules que l'on lance avec une sarbacane la nuit de la saint Sylvestre, voici un10 lignes qui est fait pour vous.
Avec les touches "flèche haut" et "flèche bas", faites monter et descendre le sol, les touches "flèche gauche" et "flèche droite" font bouger le mur de droite, avec la touche "shift" en plus c'est le mur gauche qui change.

```
*Screen Open 0,320,200,4,0 : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Palette 0,$F00,$F0,$F : Double Buffer : For I=1 To 3 : Ink I : Ellipse 10,10,5,5 : Paint 10,10 : Get Bob I,5,5 To 16,16 : Next I : Make Mask : Cls 0 : Pen 2 : Paper 0
*Centre "Des boules partout !!!!!" : Print : Centre "Rubrique 10 Lignes." : Print : Centre "Lisez aussi la rubrique AMOS" : Print : GROUND=190 : XLEFT=10 : XRIGHT=300                                                    :
_AMAL_BOUNCING_BALLS[20,GROUND,XLEFT,XRIGHT]
*Amal On : Repeat : A$=Inkey$ : SC=Scancode : SH=Scanshift : If SC=$4C : Dec GROUND : Amreg(2)=GROUND : End If : If SC=$4D : Inc GROUND : Amreg(2)=GROUND : End If : If SC=$4F : If SH and 3 : Dec XRIGHT : Amreg(1)=XRIGHT : Else : Dec XLEFT
*Amreg(0)=XLEFT : End If : End If : If SC=$4E : If SH and 3 : Inc XRIGHT : Amreg(1)=XRIGHT : Else : Inc XLEFT : Amreg(0)=XLEFT : End If : End If : Synchro : Wait Vbl : Until Mouse Key : End
*Procedure
  _AMAL_BOUNCING_BALLS[NUM,GROUND,XLEFT,XRIGHT]
*Dec NUM : If NUM>15 : Synchro Off : End If : Amreg(0)=XLEFT : Amreg(1)=XRIGHT : Amreg(2)=GROUND : For N=0 To NUM
*Y=GROUND-Rnd(60) : X=2+2*Rnd(150) : VX=2 : If Rnd(1)=0 : VX=-2 : End If : D$=Str$(VX) : A$="Let R0="+D$+" ; Let R1=10+Z(10) " : A$=A$+"Loop: Let R1=R1-1 ; Let R2=Y-R1 ; Let R3=X+R0 " : A$=A$+"If R3<RA Jump Wall ; If R3>RB Jump Otherwall "
*A$=A$+"Ground: If R2>RC Jump Boing " : A$=A$+"Move: Let Y=R2 ; Let X=R3 ; Pause ; Jump Loop " : A$=A$+"Wall: Let R0=Z(3)+1 ; Let X=RA ; Jump Ground " : A$=A$+"Otherwall: Let R0=-1*Z(3)-1 ; Let X=RB ; Jump Ground "
*A$=A$+"Boing: Let R2=RC ; Let R1=-1*R1-1 ; If R1>1 Jump Move " : A$=A$+"Let R1=10+Z(10) ; Let R0=R0/R0 ; Let R0=Z(3)+1*R0 ; Jump Move " : Bob N,X,Y,1+(N mod 3) : Channel N To Bob N : Amal N,A$ : Next N
*End Proc
```

Total fractal

Evadez-vous, sans perdre vos neurones comme dans *Total recall,* grâce à ce petit programme qui génère un paysage fractal en temps réel. C'est un poil saccadé, mais en attendant le 68000-60, ça fait passer le temps. Les boutons gauche et droite de la souris permettent d'augmenter la taille du paysage.

```
*Screen Open 0,320,256,16,Lowres : Flash Off : Curs Off : Double Buffer : Bob Update Off : Autoback 0 : Palette  $0,$20,$30,$141,$262,$383,$4A4,$6C6,$8E8,$FFF,$2AF :  Cls 0 : SX1=10 : SY1=50 : SX2=180 : SY2=240
*CSC=31 : RSC=17 : RS=7 : CS=10 : HEIGHT#=32 : XO=-80 : YO=275 : Clip SX1+CSC/4,SY1 To SX2-CSC/4,SY2 : Dim L(RS,CS)
*Def Fn PX(A,B)=A*CSC/2+B*CSC
*Def Fn PY(A,B)=A*RSC+L(A,B)
*For  R=0  To  RS  :  For  C=0  To  CS  :  L(R,C)-Rnd(Int(HEIGHT#)) : Next : Next : Do : If Mouse Key=1 : HEIGHT#=HEIGHT#+1 : End If : If Mouse Key=2 : HEIGHT#=Max(1,HEIGHT#-1) : End If : Screen Swap : Cls 0 : Cls 10,SX1+CSC/4,SY1 To SX2-CSC/4,SY2 :
*For R=RS-1 To 0 Step -1 : LE=Max(0,(SX1-XO)/CSC-R/2) : For C=LE To Min(CS-1,LE+(SX2-SX1)/CSC+1) : X1= Fn PX(R,C) : Y1= Fn PY(R,C) : X2= Fn PX(R+1,C) : Y2= Fn PY(R+1,C)
*X3= Fn PX(R+1,C+1) : Y3= Fn PY(R+1,C+1) : X4= Fn PX(R,C+1) : Y4= Fn PY(R,C+1) : SL=5 : SB=((L(R,C+1)-L(R,C))/HEIGHT#+1)*4      :      ST=((L(R+1,C+1)-L(R+1,C))/HEIGHT#+1)*4
*SR=((L(R+1,C+1)-L(R+1,C))/HEIGHT#+1)*4      :      C1=Int(SB*SL/8.0)  :  C2=Int(SR*ST/8.0)  :  Ink Min(7,Max(0,C1))+1  :  Polygon X1+XO,YO-Y1 To X4+XO,YO-Y4 To X2+XO,YO-Y2
*Ink Min(7,Max(0,C2))+1 : Polygon X3+XO,YO-Y3 To X4+XO,YO-Y4 To X2+XO,YO-Y2 : Next : Next : For R=0 To RS-1 : For C=0 To CS : L(R,C)=L(R+1,C) : Next : Next : For C=0 To CS : L(RS,C)=Int(Rnd(HEIGHT#)) : Next : Loop
```

Scroll text

Pour les suspicieux qui viennent de compter les lignes et qui en dénombrent 22, je leur dis : BRAVO ! Vous savez compter. Mais attendez que je vous explique (et même si je ne vous explique pas, c'est moi le chef ici.). Au départ ce programme utilisait une banque pour aller chercher les lettres. J'ai pris sur moi de réécrire une routine de génération de caractères, afin de vous en faire profiter (surtout toi Nicolas...). Je peux vous affirmer que ce n'est pas du gâteau, ni de la tarte, de faire correspondre graphique (le bitmap de la banque) et logique (moteur de génération). Mais ceci est une

porte ouverte à vos futures créations : modifier le moteur pour faire des lettres sympas, on les attend.
(note : pour les plus astucieux, il est possible de faire plusieurs scrollings simultanément et décalés en plus, à vous de décortiquer un peu le source... et de dépasser les 10 lignes).

```
*Screen Open 0,640,250,4,Hires : Palette $0,$FFF,$37F,$FF0 : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Screen Open 7,640,250,4,Hires : Wait Vbl : Palette $0,$F,$37F,$FF0 : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Screen Display 7,,60,, : Screen 7 : Ink 1 *Ellipse 3,3,3,3 : Ink 2 : Paint 3,3 : Ink 3 : Plot 4,4 : Plot 4,3 : Plot 3,4 : Get Bob 1,0,0 To 6,6 : Cls 0 : X=1 : For A=1 To 97 Step 18 : For N=31+A To 31+A+18 :
*Screen 0 : Ink 1,0 : Text X,6,Chr$(N) : X=X+10 : Next N : Screen 7 : GENERE[627,24+YL] : Add YL,35 : X=1 : Next A : Screen Hide 7
*Dim M$(8),M(8)
*Global M(),M$()
*_SCROLLSETUP[0,7,170] : _MESSAGES : Amal On : Do : _SCROLL[0] : Loop
*Procedure _SCROLLSETUP[SC,SPEED,OFF]
*    Screen Open SC,1020,35,4,Lowres
*    Paper 0 : Flash Off : Curs Off : Get Palette 7 : Cls : Screen Display SC,120,OFF,, : Channel SC To Screen Offset SC : A$="M:Let X=0;Let R3=0;Let R1=1;Let R2=0;" : A$=A$+"N:Pause;Let X=X+"+Str$(SPEED)+";Let R3=R3+"+Str$(SPEED)+";"
*    A$=A$+"If R3>34 Jump F;" : A$=A$+"G:If X>664 Jump P;Jump N;" : A$=A$+"F:Let R3=R3-35;Let R2=R2+35;Let R1=1;Jump G;" : A$=A$+"P:Let X=X-665;Let R2=R2-665;Jump N;" : Amal SC,A$ : M(SC)=-999
*End Proc

*Procedure _SCROLL[SC]
*    S=Amreg(SC,1) : If S=1 : S=Amreg(SC,2) : A=Peek(M(SC)) : If A=255 or M(SC)=-999
*    M(SC)=Varptr(M$(SC)) : Else : Add A,-32 : Y=A/18 : X=A-(Y*18) : X=X*35 : Y=Y*35 : Screen Copy 7,X,Y,X+36,Y+35 To SC,S+595,0 : Screen Copy 7,X,Y,X+36,Y+35 To SC,S-70,0 : End If : Inc M(SC) : Amreg(SC,1)=0 : End If
*End Proc

*Procedure _MESSAGES
*    M$(0)=" AAAAAAaaaaaaaah Un Scrolling aussi fluide en moins de 20 lignes??? Chouette non? Heu, tout n'est pas de moi, mais j'ai quand meme passe un bon bout de temps a 'm'amuser' avec.... N'oubliez pas No'Bleme RTC au 30-59-04-91.... "
*    M$(0)=M$(0)+Space$(25)
*End Proc

*Procedure GENERE[X1,YA]
*    FX=4 : FY=4 : For X=179 To 0 Step -1 : For Y=6 To 0 Step -1 : Screen 0 : If Point(X,Y)=1 : Screen 7 : Paste Bob X1,Y1,1 : End If : Y1=Y1-FY : Next Y : Inc X_CPT : If X_CPT=10 : X1=X1+5 : X_CPT=0 : End If : X1=X1-FX : Y1=YA+3 : Next X
*End Proc
```

Drain your brain

Enfin, le programme du mois (hehehe....).
Comme le titre ne l'indique pas, il s'agit d'un master mind. Ce n'est pas très dur pour jouer : il suffit de choisir le nombre de coups et le nombre de pions pour la combinaison. Il y a six couleurs parmi huit au maximum, mais il ne peut y avoir deux couleurs identiques dans la combinaison.. Voilà. Il suffit de cliquer sur les couleurs en bas pour qu'elles apparaissent au bon endroit sur la grille de jeu. Quand les pions sont tous joués, l'ordinateur affiche un point noir par pion bien placé, et un point blanc pour un pion mal placé mais existant dans la solution (comme dans le vrai jeu quoi). Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coups aient été joués.

```
*Dim SOLUT(7) : Dim JOUEUR(7) : Screen Open 0,640,256,16,Hires : Wait Vbl : Palette $7C,$FFF,$0,$AF,$C20,$80,$C0E,$620,$FE0 : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Reserve Zone 15 : Screen Open 1,320,50,16,Lowres : Wait Vbl
*Palette $7C,$FFF,$0,$AF,$C20,$80,$C0E,$620,$C0E : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Ink 2 : Draw 0,0 To 320,0 : Draw 0,0 To 0,30 : Ink 3 : Draw 319,1 To 319,30 : Draw 0,30 To 319,30 : Paper 0 : Ink 1 : Locate ,1 : Centre "MASTER DREAM" : Do
*Screen 0 : Cls 0 : Paper 3 : Pen 2 : Locate 0,10 : Input "Nombre de couleur (max 6) :";NBCO : Input "Nombre de coups (max 10) :";NBCP : If NBCO>9 : NBCO=9 : End If : If NBCP>10 : NBCP=10 : End If : Cls 0 : For M=NBCP To 1 Step -1 : For N=1 To NBCO
*Ink 3,0,0 : Circle 218+N*20,60+12*M,4 : Circle 345+N*10,60+12*M,2 : If M=1 : OK=1 : Do : SOLUT(N)=Rnd(8) : For A=1 To N : If SOLUT(N)=SOLUT(A) and N<>A : OK=0 : End If : Next A : Exit If OK=1 : OK=1 : Loop : End If : Next N : Ink 2,0,0
*Text 192,63+12*M,Str$(NBCP+1-M) : Next M : Box 192,65 To 415,65+12*NBCP+3 : Ink 3 : Draw 192,65 To 415,65 : Draw 192,65 To 192,65+12*NBCP+3 : Draw 220,65 To 220,65+12*NBCP-1+3 : For N=1 To 9 : Ink 3,0,0
*Circle 218+N*20,200,4 : Set Zone N,210+N*20,195 To 218+N*20+8,204 : Ink N-1 : Paint 218+N*20,200 : Next N : M=NBCP+1 : Do : Dec M : If M=0 : Exit : End If : Text 144,64+12*M,"-->" : CHX=0 : Do : Z=Mouse Zone : C=Mouse Click : If Z<>0 and C=1 :
*Inc CHX : Ink Z-1 : Paint 218+CHX*20,60+12*M : Bell : JOUEUR(CHX)=Z-1 : If CHX>=NBCO : Exit : End If : End If : Loop : NIVEAU_AFF=0 : GAGNE=0 : For N=1 To NBCO
*If JOUEUR(N)=SOLUT(N) : Inc GAGNE : Boom : Inc NIVEAU_AFF : Ink 2 : Paint 345+NIVEAU_AFF*10,60+12*M : End If : Next N : If GAGNE=NBCO : Exit : End If : For N=1 To NBCO : For A=1 To NBCO : If JOUEUR(N)=SOLUT(A) : Inc NIVEAU_AFF
*Ink 1 : Paint 345+NIVEAU_AFF*10,60+12*M : End If : Next A : Next N : Loop : Wait 20 : Cls 0 : Locate ,25 : Paper 0 : Pen 2 : If GAGNE=NBCO : Centre "vous avez Gagné !!!" : Else : Centre "vous avez PERDU !!!" : Ink 2
*Text 14,188,"Voici la solution :" : For N=1 To NBCO : Ink 3,0,0 : Circle 1+N*20,200,4 : Ink SOLUT(N) : Paint 1+N*20,200 : Next N : End If : Wait Key : Loop
```

En attendant vos chef d'oeuvres....

Eric.Capponelli@esi.fdn.org

DREAM'S

Dossiers **numéro**

Amiga et Internet 20
Amiga Expo 25
Dossier spécial CD-32 1
Escom rachète l'Amiga 19
Hebdogiciel, la légende 6
Jay miner, père de l'Amiga 10
L'Amiga à la télé 13
L'avenir ludique de l'Amiga 22
L'histoire de Commodore 8
La Doomania sur Amiga 17
La télé interactive 3
Le cinéma et les jeux vidéo 11
Le piratage 7
Les 10 hommes d'Escom 20
Les collections de DP (1) 11
Les collections de DP (2) 12
Les collections de DP (2) 14
Les gadgets du Workbench 23
Les genlocks à l'essai 14
Les graphismes et l'Amiga 14
Les groupes de démo (1) 17
Les groupes de démo (2) 18
Les groupes de démo (3) 19
Les hidden parts démos 12
Les imprimantes (1) 3
Les imprimantes (2) 4
Les jeux d'aventure 16
Les jeux d'épouvante 3
Les jeux de rôle 2
Les lecteurs CD-Rom 24
Les mangas et l'Amiga 10
Les numériseurs 2
Les simulateurs de vol 8
Les virus et l'Amiga 4
Les coulisses d'un jeu 12
Peur des jeux vidéo ? 15
Sex'n'Amiga 5
Spécial émulateurs 21
VPC, mode d'emploi 18

Labo hard

Action replay A1200 24
Amiga Magic pack 23
AmigaOS 3.1 16
Carte acc. A1230 Turbo 2 5
Carte acc. ATurbo1228 15
Carte acc. MTec 68020 10
Carte acc. MTec T1230 16
Carte audio Aura 16
Carte graph. Spectrum EGS 3
Carte Macintosh Emplant 9
CD-32 vs MegaCD 1
CD-Rom portable Media Vision 24
CD-Write 22
DCTV 2
Deluxe midi 4 11
Digiview 2
Diskexpander 4
Draco, clone Amiga 19
Fax on 21
Genlock 290 14
Genlock 292 14
Genlock G-Lock 14
Genlock Gold ASF 14
Genlock Gst 40A YC 14
Genlock Gst 40AF 14
Genlock Gst gold pro 14
Genlock Neptun 14
Genlock Pal 14
Genlock Starlock 5
Genlock YC 14
Imprimante Canon BJ10SX 3
Imprimante Canon BJ200 3
Imprimante Canon BJ4000 15
Imprimante Canon BJ600 3
Imprimante Citizen 240 3
Imprimante Citizen ABC24 6
Imprimante Citizen SJ144 3
Imprimante Eps. stylus 300 3
Imprimante HP Des. 310 4
Imprimante HP Des. 1200C 4
Imprimante HP Laserjet 4
Imprimante Star LC100C 3
Infonexus 2 23
Interface Squirrel 17
Kit tower 1200 20
Lecteur 7 CD Nakamichi 20
Lecteur Amiquest 2
Lecteur Overdrive 2
Lecteur Overdrive CD 10
Lecteur PowerCD 18
Os devkit 23
PAR 7
Piccolo SD 64 24
Plugmaster 9
ProGrab 24 RT 24
Randyrom 25
SPort 10
SX1 11
Video backup system 3
Video director 8
Vidi 12 2
Vidi 24 7
VLab 4.0 2
Zip 100 22

Labo soft

ABE 7
AD Pro 2.5 6
Aladdin 4D v.4.1 22
Asim CDFS 21
Astrologie 19
Azur 19
Blitz basic 2 5
Brilliance 1
Brilliance 2 12
Caligari 24 8
Cando 2.5 10
Craft pour Amos 10
Décollages 15
Deluxe music set 1
Deluxe paint 5 18
Demomaniac 16
Devpac Amiga 3.5 24
Diavolo 18
Dice 11
Digita organiser 20
Directory opus 8
Directory Opus 5 25
Dirwork 2.1 12
DSS 3 12
Easycalc Plus 17
GestaCompte 25
GoldEd Pro 17
GPFax 2.3 13
Hanna Barbera work 10
Hyper cache 2 17
Imagine 3 9
Infonexus 16
Lightwave 11
MainActor broadcast 1.0 25
Mediapoint 5
Numérologie 19
Octamed 5 9
Octamed 6 21
On the ball 6
Pagestream 3.0b 13
Panorama 13
Personal paint 3
Photogenics 1.0 15
Photogenics 1.2 20
Praxitel 14
Quarterback 6
Scala MM300 4
Scala MM400 18
Scenery animator 7
Sherlock 1.1 18
Studio Pro 17
TVPaint 3.5 22
Tv text pro 12
Videostage pro 11
Work & système 3 13

En pratique

Cartes voeux sur PPaint 13
Cinemorph facile 4
Comment réaliser un document AmigaGuide ? 25
Configurer son imprimante 10
Créer ses textures 3D 15
Découvrir le W8 5
Démarrage de l'Amiga 22
Demomaniac facile 16
Installer un périphérique SCSI 23
Installer vos programmes sur disk dur 21
Gérer un disque dur 14
La 3D sur Painter 3D (1) 11
La 3D sur Painter 3D (2) 12

30 F

BOOTIK

La startup-sequence 12
Le titrage vidéo (1) 1
Le titrage vidéo (2) 6
Les commodités du WB 23
Les commodités du WB (2) 24
Les icônes du WB 14
Les modems 3
Les préférences du WB 11
Les secrets du WB 17
Les trackers (1) 2
Les trackers (2) 9
Localiser le WB 6
PPaint facile 7
Quickwrite facile 5
Scrolling Amos (1) 5
Scrolling Amos (2) 7
Scrolling Amos (3) 8

Animation 2D
L'animation des félins 23
L'animation des quadrupèdes 22
Les scrollings différentiels 24
Méthode de dessin et d'animation 21
Roulez des mécaniques ! 25

Soluces
Alien breed tower assault 18
Beneath a steel sky 21
Bloodnet 17
Darkseed 20
Dragonstone 16
Dreamweb 16
Fury of the furries 14
Heimdall 2 10
Labyrinth of time 7
Legacy of soracil (1) 11
Legacy of soracil (2) 12
Litil divil (1) 14
Litil divil (2) 15
Simon the sorcerer 24
Universe 13

Disquette
Musique
DSS 1* 1
DSS 3* 17
EdPlayer 9
Octamed Pro 5 (2.0+)* 19
Real time sound pro lite* 14
Bureautique
Abank demo 9
Amiga diary 15
Bbase 3 13
Quickwrite* 4
Graphismes
Cinemorph lite* 3
Clouds 8
Cvlab 1.2 (3.0+) 14
Painter 3d* 11
Personal font maker demo 8
Personal paint lite* 6
Photogenics demo 15
Pict saver 15
Stereoscopic Pro 20
Système
ABackup 5
ABCDir (2.0+) 10
Canon studio (2.0+) 7
Desktop magic (2.0+) 12
Imploder 4 10
Superduper 3 (2.0+) 10
Sysinfo 13
Vclock 14
VirusChecker 6.30 4
VirusChecker 6.41 13
Virus Checker 8.03 25
Télématique
Praxitel 1.2 demo 2
Programmation
Amos turbo 2
Utilitaires divers
BiorythmesZ 6
Cocktail 5
Jeux
Boston bomb club* 24
Breathless 25
Chunky maze 1.01 (3.0+) 10
Clue 15
Continuo 2
Croak 8
Dotz 7
Dr Mario 10
Dragon tiles 12
Galaga deluxe 9
Hemroids 7
Heros 13
Jeux de dés 7
Klondike 4
Monaco 8
Mouth-man 2
Nibble 6
Poing 2
Proker 8
QBic 10
Starbuster 14
Sys 2
Tetris Pro 1
Tetriz 9
Toxic 2
Transplant 12
Vroom multiplayer* 22
Welltrix 17
Wipe out 13
Démos jouables
Brutal 18
Cannon fodder 2 16
Flight of the Amazon queen 21
Obsession 20
Skidmarks 5
Super skidmarks 15
Theme park 10
XMas Lemings 93 3
XMas Lemings 94 (3.0+) 14

** Versions commerciales complètes !*

55 F

CD Timbres de France

Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.

50 F

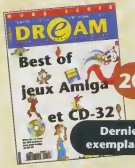
T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique XL 100% coton à l'effigie du magazine.

79 F

Empire Soccer

L'un des meilleurs jeu de foot disponible sur Amiga ! Par les créateurs de *Ruff'n'Tumble* et de *Virocop* !
Passes, plaquages, têtes plongeantes, une-deux, tirs en banane, talonnades... travaillez la tactique et vivez les frissons de la coupe du monde. Incontournable.



20 F

Bible du jeu

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga dossier sur les jeux de foot. Incontournable.

80 F

Reliure Dream

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.

40 F

Tapis souris Dream

Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

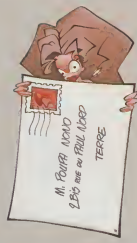
B O N D E C O M M A N D E

Coupon à renvoyer à Dream/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement uniquement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France) Port + 32 francs (C.E.E.) Autres pays nous contacter au (19-33) 48 87 60 11	
Total	

DREAM n°26



VOUS PERMETTEZ ?

Monsieur,
Je me permets de vous écrire car on vient de me donner un Amiga 500. J'aimerais savoir ce que je peux installer dessus. Dream est super intéressant, continuez la publication !
J-G, le Havre.

Enigmatique J-G,
Savez-vous que vous auriez fait bon nombre de jaloux il y a quelques années encare ? Farce est de reconnaître qu'aujourd'hui les logiciels taurnant sur Amiga 500 se font de plus en plus rares, la majorité des utilisateurs s'étant tournée vers le plus prometteur Amiga 1200. Il faudra donc contacter directement les revendeurs pour connaître les extensions qu'ils peuvent encore mettre à votre dispasition. Attention, on ne peut pas brancher de disque dur ou de lecteur de CD-Ram directement sur un 500. Il faut une carte d'extension appelée contrôleur. En ce qui concerne les logiciels, qu'ils soient jeux au utilitaires, nous vous invitons à vérifier qu'ils portent la mention "compatible ECS ou 1.3", condition sine qua non pour qu'ils fonctionnent sur votre machine.

JEUX CD

Très chère Dreamette,
Je possède un Amiga 1200 avec disque dur. Je viens d'acquérir un lecteur de CD-Rom Atapi externe que j'ai tout simplement branché sur le port IDE de mon disque dur. Ayant l'émulation CD-32, je me demandais si tous les jeux CD fonctionnaient sans problème.
Philippe

Très cher Philippe,
La compatibilité CD-32 impose certaines subtilités. Tout d'abard, il faut que ton Amiga soit équipé d'une ROM 3.1 (c'est la versian du Kickstart sur CD-32). Ensuite, il est souvent nécessaire de posséder une extension mémoire. En effet, l'émulation CD-32 se lance à partir du Workbench. Or, celui-ci accupe une partie plus au moins impartante de la RAM, espace auquel ne paurrant donc pas accéder les jeux. L'extension mémaire permet d'avair au moins 2 Ma de libres, comme sur la CD-32. Reste le problème d'Akiko, ce campasant qui n'existe que sur la console. Heureusement, celui-ci n'a pratiquement jamais été utilisé ; et oui, les développeaurs programmaient les jeux CD sur Amiga 4000... Enfin, certains jeux réclament quelquefois un patch spécial. Tel est le cas de Litil divil, par exemple.

TRANSFORRRRMATION !

Bonjour !
J'ai branché le boîtier *SX-1* sur ma CD-32 pour la transformer en ordinateur. J'aimerais y ajouter un disque dur 1,2 Go ainsi que des barettes Simms. Est-ce possible ? Puis-je monter le tout dans un Tower 1200 pour rajouter des cartes graphiques et accélératrices. Quelle marque d'imprimante puis-je utiliser ?
Stéphane, Chepniers

Salut !
Grâce à ta configuration, il t'est tout à fait passible de brancher un disque dur SCSI via la prise prévue à cet effet sur l'arrière du boîtier SX-1. Attention, il n'y a qu'un support pour borrette Simm sur la carte de celui-ci. Même si tu peux mettre ton matériel dans un boîtier Tawer, tu ne paurros pas brancher la fameuse carte-fille donnant accès aux bus d'extension Zorro 2. Désolé, mais il faut oublier les cartes accélératrices et graphiques. Tu peux utiliser n'importe quelle marque d'imprimante se connectant sur le port parallèle.

QUAND DONC EST-CE QUE ?

Ma très chère Dreamette,
Je suis abonné à Dream, nous sommes le 11 et je n'ai toujours pas reçu le numéro de ce mois. Le problème n'est pas vraiment le retard, mais le fait que, pour les PA, il faille renvoyer le coupon avant le 5... Alors, comment faire ? A quand un dossier fanzines dans Dream ? A quand les jeux sur CD-Rom ?
Alexandre, Portes-lès-Valence

Man petit Alexandre,
Camme tu as pu le remarquer, chaque mois de l'année possède un cinquième jaur. La salutian à tan problème est donc la suivante : retourne tan caupon quand tu veux, nous recevrons toujours ta petite annonce avant le 5 du mois suivant. Un exemple : tu reçais le numéro de mars le 11, tu renvoies tan coupon le 27, nous le recevons avant le 5 avril et ta PA passe dans le numéro de mai. Si tu recevais le numéro de mars le 2 (en imaginant que la Paste se mette à être sérieuse dans ta région) et que tu renvayais ton coupon immédiatement, ta PA passerait même dans le numéro de mars ! Nous décrivons tous les mois dans nos actualités les fanzines que nous recevons. Chose exceptionnelle, nous donnons même l'adresse des associations qui les distribuent. Nous ne sommes pas sûrs qu'un dossier dédié en apprendrait beaucoup plus à nos lecteurs. Les éditeurs ont le même souci que nous, fournir un CD-Rom implique des remantrances de la part des utilisateurs qui ne passèdent pas de lecteur approprié. Il faut donc attendre que la majorité des acheteurs potentiels madernisent leur matériel.

C'EST MAGIC

Chère Dreamette,
Heureux possesseur d'un tout nouvel *Amiga 1200 Magic pack*, j'ai découvert à mes dépens que le Kickstart 3.1 est incompatible avec certains jeux AGA (*Brian the lion, Overkill, Fears...*). Je cherche donc un logiciel genre *Relakick* me permettant de passer du Kickstart 3.1 au 3.0 mais je n'en trouve pas. Je ne vais tout de même pas être obligé de mettre une vieille ROM dans mon 1200 ?
Alexandre, Savièse

Man petit Alexandre,
Le Kickstart 3.1 n'est en rien respansable de tes soucis de compatibilité. Passer au Kickstart 3.0 n'arrangera rien et ne fera que ralentir ton matériel. Le problème vient en fait du lecteur de disquettes qui n'est plus de marque Chinon mais Panasonic. Il faut en effet savoir que Cammadore avait laissé un certain nombre de factures impayées chez Chinon. En conséquence de quoi, ce canstructeur a refusé de fabriquer de nauvelles unités paur Escam. Les deux lecteurs ayant quelques subtiles différences, il n'est pas rare de tomber sur des pratectians anti-piratage incompatibles avec le Panasonic. D'où plantage. Rassure-toi, des patches vont bientôt sartir, permettant de lancer sons problème Fears et les autres logiciels capricieux. Par contre, le Panasonic bénéficie d'un avantage de taille : une simple bidouille hardware permet de l'utiliser en lecteur haute densité !

NÉOPHYTE

Madame, monsieur,
Je possède un CDTV avec lecteur de disquettes depuis 7 mois. Mais voilà, je ne connais presque rien sur cette machine ! Peut-on y brancher un disque dur ? Existe-t il des extensions mémoires ? Les jeux CD-32 sont-ils compatibles ? Les Workbench 2.1 et 3.1 sont-ils aussi compatibles ? Puis-je émuler un Pc ?
Payam, St-Mard

Cher Payam,
Le CDTV est la version mutimédio de l'Amiga 500. Sa carte mère est identique à celle de l'Amiga

500+ et le CDTV accepte toutes les cartes d'extension de cet ordinateur. Attention, il faut impérativement posséder une carte dite contrôleur pour pouvoir connecter un disque dur. Les jeux CD-32 ne sont pas compatibles avec le CDTV pour la même raison que les jeux 1200 ne fonctionnent pas sur un 500 : ils exploitent les possibilités des composants graphiques AGA, inexistants sur le CDTV. Le Workbench 2.1 est directement compatible avec le CDTV alors qu'il faut changer la ROM pour utiliser le Workbench 3.1. Il est possible d'émuler un Pc via le logiciel Pc-Task, mais vous obtiendrez des performances équivalentes à un Pc XT de 1982 (8 bits à 3 Mhz, pas de Windows et écran en noir et blanc).

CD-32

Madame, monsieur,

Je suis possesseur d'une console CD-32 + carte FMV et d'un Amiga 500+. Est-il possible d'utiliser la CD-32 comme lecteur de CD-Rom ? D'autre part, je lis sans problème les CD-vidéo de Philips. Puis-je aussi utiliser les jeux CD-I ? Pour finir, bravo à votre journal et à votre équipe !
Patrice, St Armel

Très cher Patrice,
Il est possible d'utiliser la CD-32 comme lecteur de CD-Rom pour ton Amiga, mais la chose est peu pratique. Il te faut un câble S-Port relié ou connecteur du même nom sur CD-32 et au connecteur série de l'Amiga. Il te faut ensuite un logiciel de communication, style Sernet, sur disquette pour l'Amiga et sur CD pour la CD-32. En plus de cela, tu t'apercevras bien vite qu'un disque dur est presque indispensable pour utiliser au mieux un CD-Rom... Franchement, nous ne conseillons la bidouille à personne ! Tout comme les jeux Pc, Mac, PlayStation, Saturn, 3DO et autres MegaCD, il est impossible d'exécuter les titres CD-I sur CD-32.

AMIGA MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE AMIGA

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Amiga Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

36 15 FRANCE MICRO
MAC, PC, AMIGA, ATARI
Consoles Portables
Logiciels
Le plus grand centre d'achat/vente de Micro d'occasion.
+ de 10.500 offres à - 70%
Particuliers Soldeurs Grossistes
Vente Achat Echange

IMAGE'IN
SALON de Provence
Une équipe de professionnels à votre service
Votre spécialiste AMIGA
- Vente de matériels et logiciels, neufs et occasions.
- Configurations personnalisées.
Spécialiste Multimédia
- Stations vidéo, genlocks, tables de montage, tables d'effets, DP sur place, etc...
SAV, maintenance, VPC.
Tél : 90.56.67.08 FAX : 90.56.71.19

Enfin un.......
FINAL-DP
......Ami
Votre Specialiste DP
Vous propose sa collection a un prix UNIQUE 10 Francs
ET UNE PROMO DE TAILLE
NEW SON NEW
AMIGA 1200 TOWER MULTIMEDIA
VOIR PUBLICITE
TEL / FAX : 20.03.62.72

DREAM GAMES
9, Rue Duwez - 7500 Tournai - Belgique
Tél / Fax :
19.32.69.226646 (Fr) ou 069 / 22.66.46 (Bel)
Le Premier Club d'échange sur AMIGA
55 FF / 300 FB par échange.
Frais de port compris ! ! !
INSCRIPTION 350 FF / 2100 FB POUR UN AN !
+ Vente en Magasin et par Correspondance

ALIEN BREED 3D - AGA	1400 fb	ODYSSEY	1290 fb
BREATHLESS - AGA	N.C.	PLAYER MANAGER II EXTRA	N.C.
CARTON ROUGE VF - AGA	1000 fb	SENSIBLE GOLF	1390 fb
COALA - AGA	1300 fb	SUPER TENNIS CHAMPS	1290 fb
COLONIZATION	1500 fb	VIROCOP	1290 fb
DUNGEON MASTER II	1400 fb	VIRTUAL KARTING - AGA	1190 fb
EXILE - AGA	1390 fb	WORMS	1400 fb
GLOOM DELUXE - AGA	1300 fb	ZEEWOLF II	1500 fb

5 % de réduction pour les membres du Club ! ! !
Pour tout renseignement, téléphonez ou écrivez-nous !

MSD Informatique
Tout l'environnement AMIGA à MSD St-ETIENNE

Super !
79F
EMPIRE SOCCER
AMIGA

voir en boutique p.83

AMIGA A1200
&
Pack MAGIC 3190 Frs
Pack Mgc HD170 Mo + Scala MM300 3990 Frs
SOFTONE Cie.
Spécialiste AMIGA & PC
394, rue de LILLE
62400 BETHUNE
Tel.: 21.68.99.99
Fax.: 21.68.99.98

3614* & 3615**
AMIGATEL
Le 1er service minitel 100 % AMIGA
depuis 1991
Rubs, Dialogues, News, Bals, Téléchargement, Boutique pro...
0,37F. m 1,29F /m

55F
TIMBRES de FRANCE & MONACO
Super !
CD Timbres de France

voir en boutique p.83

envolpment
Developpement AMIGA et MACintosh
Conception-realisation-portage
Multimedia - Graphisme 2D et 3D
réf: Décollages, YoWb, UIK, Tagger
(16) 31.90.28.78 DSCREVE@CIPCINSA.INSA-LYON.FR

Ventes
Vds DDur 3,5 Quantum E-Ide : 1 300 F (55 Car neuf) Télé couf 72 cm Hi-Fi (tbe) : 1 800 F. Tél : 34 08 10 44. Demander Serkan.

Vds carte A3640, 68040 25 Mhz pour A3000/4000, Gvp Scsi A4008, emplant Basic, prix à débattre. Tél : 41 66 53 82. Bruno.

Vds A600 + extension 1 Mo + joystick et souris + nbrx jeux (50 disquettes) avec boîtier de rangement + Wokbench 2.0 et livre d'explication. Prix : 1 120 F. Tél : 54 83 34 24.

Vds Amiga 500 + ext + 2 joysticks + souris + magazines + moniteur 1084S + 100 jeux. Prix : 2 500 F. Marco au : 43 85 44 24.

Vds jeux et utilitaires originaux sur 600/1200. Liste sur demande. Louichon, 23, rue Neuve, 30310 Vergeze.

Vds jx originaux Amiga 500. Pièce : 50 F ou 120 F les trois.Tél : Christian au 48 30 69 74. Province.

Vds DD 130 Mo Overdrive externe remplis de jx, démos, utils : 1 000 F. Alexander Krüsemann, la Tengarie, 81640 Combefa.

Vds jx Amiga + vds A600 + HD 80 Mo + joy + souris + ext 1 Mo + 300 disks : 2 500 F à débattre + cherche A1200 et Tower assault. Tél : 29 62 29 55.

Vds A600 + ext 1 Mo + joy + souris + 25 jx originaux + 9 mags Dream + acc. Le tout tbe : 1 200 F. Tél : 42 52 83 21.

Vds Amiga HD 20 Mo RAM 4 1083S imprimante Star LC 200 couleur + divers logi dessin, tableur 3D, jeux 50. Tél : 50 36 59 17.

Vds disquettes vierges par 100 + autres matériels (manette + câble). Tél : 85 89 25 85. Demandez Pascal.

Vds Amiga 500 ROM 2.04 + 3 Mo + horl + imprimante Mps 1230 9 aig : 900 F ou échange contre ext 4 Mo 1200. Tél : 39 66 97 15. Dép 78.

Vds A1200 dynamite + DD 330 Mo + 13 educ. Adi 4 à 10 ans + 2 jx + nombreux util installés : 3 600 F. Livraison dans Dpt 70. Tél : 84 76 62 23.

Vds A1200 + nbrx jeux + moniteur. Prix : 1 900 F. Tél : 67 32 25 85.

Vds CD-32 + Communicator 3 + 4 jeux + 1 CD DP : 1 000 F à débattre. Tél : 43 66 02 37. Après 20 h.

Vds Amiga 1200 + 6 jeux originaux + souris + util + 12 démos + 1 joy + 1 meuble info valeur : 5 000 F Vendu : 2 400 F. Tél : 35 56 80 71. Dép 76.

Vds Amiga 500 1 Mo avec Joystick, éjux, câbles pour TV et moniteur : 500 F. Tél : 30 65 97 52. (rép). Yvelines (78).

Vds 1200 OS3.1 + DD 540 Mo, lect HD carte acc.030 40 Mhz cpro, 8 Mo, Scsi2, nbs utils, jeux + revues : 4 000 F + Fdp. Tél : 44 25 32 60.

Vds Action replay Amiga 1200 : 400 F jamais servi. Barthelémy Denis, 11, rue du 8 Mai 54520 Laxou. Tél : 83.40.32.99.

Vds Amiga 4030 RAM 10 Mo HD 240 Mo Ecr 1942 nbrx logs, jeux, prix : 10 000 F. Tél : 78 81 83 76. Dépt 69 livraison et instal possible.

Vds A1200 + Blizzard 4 Mo + HD 170 Mo + scanner couleur + moniteur + lecteur ext + manette + nombreux logiciels + collection Amiga Revue et divers. le tout : 4 500 F. Tél : 33 39 39 28. Argentan (61).

Vds A1200, OS 3.1 + HD 80 Mo + Cte acc Apollo 28 Mhz + Copro + 4 Mo + Mon 1083S + Nbrx log Cmx & DP (DP IV, FC II, DirWork, FF, Cam) prix : 3 500 F. Tél : 40 75 16 52.

Vds jeux orig. Alien breed 3D : 200 F, Lemmings 2 : 100 F, Wrath of the demon : 50 F, le tout : 300 F + ch contact 1200/500. Tél : 51 57 52 48.

Vds A500 de 2 Mo ds emballage d'origine avec jeux, utils, le tout en excellent état, val : 2 300 F vendu : 1 200 F à déb. Tél : 51 57 52 48.

Vds carte mémoire pour A1200 avec horloge équipée 4 Mo, prix : 500 F. Tél : 40 94 04 60. rég Paris.

Vds A500, état neuf : 1 300 F avec souris + joys + jeux + utils + DP. Tél : 61 40 34 47. Après 14 h, prix à débattre.

Vds orig Dirwork 2.1 VT : 400 F, True Paint (A1200) : 150 F, DPaint 2 : 80 F, Flashback : 90 F, Swap : 50 F ou le tout : 650 F. Tél : (16 1) 42 28 05 72.

Vds jx CD-32 dont Syndicate, Theme park, Atr V88 : 150 F et Video creator : 250 F port compris. Tél à Francis au 82 46 68 49.

Vds A1200 + HD 60 Mo + Vbr DP + Azur, Ishar 3 + Dream : 2 800 F. A500 1 Mo + DP. Tél : Claude au 80 64 66 93.

Vds Super skidmarks 2 neuf + voitures supplémentaires : 150 F + 30 F de port. Tél : 66 39 29 59. Demandez François.

Vds carte d'extension 4 Mo FAST pour Amiga 1200. contacter Marc au 26 86 09 08.

Vds Amiga 1200 + Mon 1084S + DD 250 Mo + ext 4 Mo + imp + lect ext + joys + souris + jeux + util : 4 500 F. Tél : 77 28 74 36.

Vds A500 4 Mo + souris + joy + lect ext + jeux + utils, tbe : 3 500 F, moniteur couleur : 500 F ext. mémoire A1000 : 150 F. Tél : 25 24 47 92. Aube.

Vds Amiga 1200 + DD 340 Mo + écran + 2 souris + joystick, nbrx jeux et logiciels. Tél : 63 03 26 24. Prix : 3 000 F.

Vds jeux originaux pour Amiga 1200/600/500 et nbrx logiciels. Delmas Christophe, rue Louis Jouvet, Bat Pagnol n°26, 82000 Montauban ou 266, rue Jules Artières, 12100 Millau.

Vds CD-32 plus, 5-port + nbrx CD : 1200 F, ext mémoire A1200, 2 Mo : 450 F. Tél : 69 83 37 51. Laurent, répondeur.

Vds Amiga 1200, DD 120 Mo + lect ext + moniteur couleur + joysticks + souris + nbrx jeux, le tout : 3 500 F. Tél : 48 06 03 24. Ap 19 h.

Vds A600 + 2 Mo + 170 D7 + carte digit.sonore + joy + livres : 1 600 F + Vds Megadrive + 15 jeux + Pads : 1 600 F. Tél : 48 50 14 18. Ap 18h30.

Vds A4000/030 , 10 Mo + DD 125 Mo + CDRom 4x + modem 14 400 + Scan couleur Sharp Jx 100 + bre logiciels : 12 000 F. Marc au 42 88 17 54.

Vds carte extension Oko TBD 1200 + horloge et emplacement copro sous garantie pour A1200. Prix : 330 F port compris. Tél : (16 1) 64 36 18 02.

Vds extension de 4 Mo FAST pour A1200 et achète carte accél + 4 Mo pour A1200. Contacter Marc au 26 86 09 08.

Vds CD-32 + 4 jeux : 700 F + carte Pc 386 ext 16 Mo RAM avec contrôleur Ide et D7, prix : 2500 F port inclus pour A1/3/4000. Tél : 94 19 08 75.

Vds jeux originaux : Ufo, Sim city 2000, Innocent, Monkey island, lecteur externe 880 K. Tél : 55 50 79 91. Christophe. A partir de 17h.

Vds Amiga 500,1024 Ko + ext 512 Ko + 1 lecteur 3"1/2 + 2 joysticks, 1 souris, cordon péritel, 300 jeux répertoriés (simulation, combat, etc.) antivirus + 10 logiciels : 2 200 F + Vds CD-32 + 10 CD-Rom + 2 joysticks : 2 000 F. Tél : 46 56 66 23.

Vds carte Picasso II 2 Mo : 2250 F + TvPaint 2.0 : 800 F + barrette Simm Gvp, 4 Mo pour carte G-Force : 1200 F. Tél le soir : 46 24 56 78.

Vds disks vierges les 100 : 200 F. Borne d'arcade Maverick : 100 F, Airbus A320 : 150 F. Tél : 81 95 28 81. ou 85 78 17 86.

Vds jeux , utils originaux, 500/600/1200. Mpatey, 134, place des Chênes, 77176 Nandy.

Vds Super smart 8oy 4 M pour super pro. Fighter X Turbo : 450 F. Demandez Jean-Marc au 88 78 63 81.

Vds jeux originaux : Coala, Virtual karting, Leading lap, Breathless : 100 à 150 F + CD-32 + jeux : 800 F. Tél : 21 65 55 22.

Achats
Achète DPaint 4 et Amos pro compiler (Amiga WB 2.0 ou 1.3) Ecrire : Le Thanh, 55, rue Rambaud, 33850 Leognan.

Achète logiciels originaux : Video director, Scala VT100, DPaint V, Scala MM300 + achète genlock pour pas trop cher. Tél : 83 17 61 20.

Achète ou échange jeux année 95/96 Amiga 500/1200. Cispert Georges, 3, rue Dangon, 69004 Lyon.

Achète Simon the Sorcerer AGA VF en bon état. Tél : 49 60 64 91.

Achète Blitz dernière version pour 500 F. Contactez M Pladys Fabien au 86 59 03 83. Adr : 3, impasse Diderot, 58600 Coulanges.

Contacts:
Cherche contact sur Amiga 1200. Mac Eric, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles sous Lens.

Cherche contact sur A600 et A500 pour échanges, ventes, achats. Contacter Leuillot J-F, 28, rue Hélène Boucher, 62100 Calais.

Cherche compiler pour Amos pro. Meslet Michel, 118, rue de Mulhouse, 68300 Saint-Louis. Tél : 89 69 48 32.

Cherche contacts sur Amiga 500. Dumont Christophe, 9, rue Dénoni-Eustache, 93250 Villemomble. Tél : 48 54 08 76.

Cherche contact sur Amiga 1200 et 500. Vidal David, Résidence le Galion, apt 358, 155, place d'Acadie, 34000 Montpellier.

Cherche Drivers Pc pour lecteur CD Sony CDU 76S, 1 carte son pour A2000, des renseignements sur la carte A2630. Tél : 47 16 72 63.

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Contact

•Breathless•

retenez votre souffle... ce pourrait être votre dernier soupir

249 f
+ port

Breathless
Le plus puissant clone
de Doom disponible sur Amiga !
256 couleurs
Graphismes 3D en ray-tracing
20 niveaux de jeux
4 résolutions dont une résolution 1x1 pixel
Fenêtre de jeu réglable
Effets réalistes de lumière
Musique et effets sonores
Installable sur disque dur
Pour Amiga 1200/4000,
carte accélératrice recommandée

"Des routines supérieures à celles d'un Doom sur Pc."
"Vous découvrirez ce que signifie risque, péril et extrême."
Dream 96%

"Breathless a amené l'Amiga là où il n'a jamais été !"
Amiga Format 95%

DREAM CUDA FAN Fanatique Virtuel Software Design

B O N D E C O M M A N D E

à renvoyer à Posse Press/BL, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Je soussigné
Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Code postal : ..... Ville : .....
souhaite recevoir Breathless pour Amiga 1200/4000. Ci-joint un chèque de 279 francs (dont 30 francs de frais de port) à l'ordre de Posse Press.

Date et signature

Offre modifiable sans préavis. Illustrations non contractuelles. Ce bon peut être photocopié.

NOUVEAU
Breathless AGA
290.--
Amiga Format
95%

CUDA
INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, Rue de Trevise, 75009 PARIS, FRANCE
Tel: (1) 42.46.47.60 Fax: (1) 42.46.47.01 Ouvert du Lu au Ve, de 10h30 à 13h et de 14h à 18h30

Les Best Seller

PROGrab 24 RT

1190.-- *Version FRANCAISE*

Digitaliseur Vidéo 24-bits temps réel. Frame grabbers, Teletext, Animation, fenêtre d'aperçu, etc.

Interface PCMCIA 390.--
(plus rapide, plus de fonctions)

Image Vision

Un super logiciel Multimedia, vraiment trés simple à utiliser, avec une interface utilisateur originale. Faite vos présentations multimédia personelle, avec Backgrounds, anime, son et même le MPEG.

√ CD-ROM avec des centaines de Backgrounds, symboles, clips MPEG, musique et son
√ Plein de boutons prés-définis pour vos présentations
√ Aide en ligne interactive
√ Runtime Player

749.--

Config. Minimale :
A1200/4000,
CD-ROM, HD, 3 MO

CI 1204

1190.--

Extension 4 Mo pour
A1200, avec support FPU et Horloge.

ENVOYEZ-NOUS une enveloppe A5 + timbre à 4.80 F pour recevoir notre nouveau catalogue
Bon de réduction avec chaque catalogue envoyé

SUPER PROMO

Accélératrices

M-Tec
68030/28 Mhz. 990.--

M-Tec
68030/42 Mhz. 1490.--

Contrôleur SCSI pour M-Tec
Enfin disponible le contrôleur SCSI 2 pour toutes les M-Tec 790.--

Modem

ADEPT DEVELOPMENT

AN14E 14,400 Bps, 749.--
AN28E 28,800 Bps, 1749.--

Adept, Internet Inside
4 disquettes d'installation pour Internet (Soket, Mosaic EN FRANCAIS, FTP).
Les adresses de tous les serveurs WEB pour Amiga dans le monde.
+ Abonement de 1 mois à PLANET.NET en france 190.--

Câble serie, et câble Telecom 100.--
GP-Fax 590.--
Faxon 690.--

Media Kit

1590.--

CD Rom x2 vitesse SCSI
+
Interface SCSI Squirrel
+
2 x Enceintes 80Watts
+
2 CD gratuit

Souris "Wizard"

Souris à trois boutons, 560 DPI de résolution pour un MAX de précision. Noté 90% dans le magazine Amiga Format.

Beige 129.-- Noir 149.--

Bon de commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 90FF pour frais de transp.

No Article / Description | Montant TTC
_____ | _____
_____ | _____
+ Frais de transport | _____
Total | _____

Signature : _____

Nouveau HOT-LINE TECHNIQUE : TEL (1) 42-46-52-78 Exclusivement de 15h00 à 18h00

Les caractéristiques, et les prix, peuvent changer sans préavis. Photos non contractuelles

DREAM

Zeewolf 2

La démo du célèbre shoot'em up 3D.

N°26

DreamEX

Exclusif ! Décompressez d'un clic de souris.

Showfonts

Pour gérer et visualiser vos fontes.

Cocktails

Base de données conviviale pour faire vos cocktails.

Pour tout Amiga avec système 2.0 et supérieur